

El Corte Inglés
Nº 102 Septiembre/Octubre 2012
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
FIFA
El grande del fútbol virtual llega con el 13 en la camiseta
Halo 4
Claves de un juego imprescindible
NBA 2K13
Espectacular
Sube la mano y grita
I love this game!
Pokémon
Blanca y Negra 2
Ediciones de éxito
Little Big Planet | Borderlands 2 | Forza Horizon | Just Dance 4



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 91 510 65 44
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez, Carlos González, Cristina García, Galibo Marta Breijo, Penea

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



Lo mejor

Así es, después de llenarnos la cabeza de sueños con lo anunciado en junio en el E3, llega el momento de la realidad, de lo mejor. Empezando por el bombazo de Wii U, que será en plena campaña navideña. No todos creían en el potencial del nuevo dispositivo, pero las expectativas fueron *in crescendo* a lo largo de los últimos meses y ahora nadie duda de su futuro éxito. También PS3 tiene su as navideño en la manga con el periférico Wonderbook, un complemento perfecto para la consola y Move, para llenar de magia y creatividad muchas horas de diversión gracias a la realidad aumentada. Microsoft tampoco se quedará atrás con nuevos servicios para Xbox 360, como el de Smartglass. Pero lo más inmediato a disfrutar son los juegos, y no hay más que echar un vistazo a este número para querer tenerlos todos. ¡Juegazos! Hasta tenemos la saga Pokémon por partida doble, qué digo, triple. «Little Big PLanet» será otro título que enunciaremos varias veces en los próximos meses y para distintas consolas. El primer salto a PS Vita no defrauda. Y en ropa deportiva recibimos a los reyes de la canasta y el fútbol: «NBA 2K13» y «FIFA 13». Y ojo al especial dedicado a «Halo 4», no te lo puedes perder.

J.M. Fillol



La simpática imagen de Sackboy vuelve a ser referencia de creatividad e imaginación, ahora en PS Vita.



Nadie le tose bajo el aro, pero además cada año se supera. Por primera vez con voces en castellano.



La saga emprende la temporada con el objetivo de volver a ser los mejores. Máximo realismo, fútbol total.



Eran reclamados, y los pokémon en "blanco" y "negro" ya están de regreso con muchas horas de diversión.



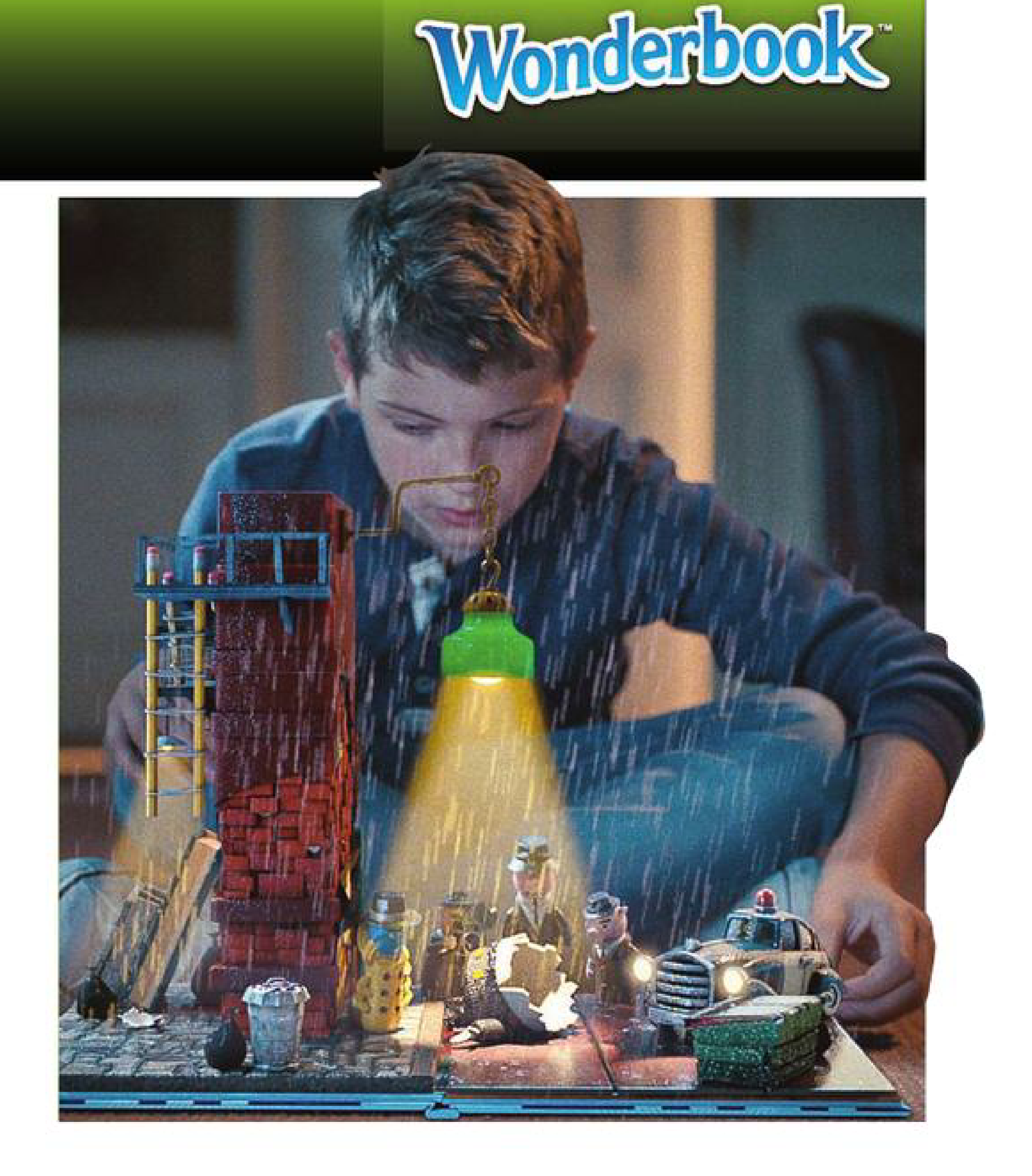


Wonderbook

Periférico exlusivo para PS3

Wonderbook™

Desde su forma de libro, Wonderbook traslada a los jugadores al centro de la acción transformando su entorno gracias a la realidad aumentada. La magia se hace real en PS3.



En noviembre verá la luz este original periférico. Junto a él saldrán al mercado dos juegos sorprendentes «Wonderdbook: El libro de los hechizos» y «Wonderbook: Diggs Nightcrawler». El primero de los títulos, creado en colaboración con la escritora J.K. Rowling (autora de la saga Harry Potter), convertirá al jugador en un estudiante de Hogwarts, la escuela de magia de Potter y sus amigos. Allí, gracias al mando PlayStation Move, el jugador tendrá su propia varita y así aprenderá a hacer hechizos mágicos e interactuará con las páginas del Wonderbook como si fuese un verdadero mago. El otro título propone una aventura detectivesca, con referencias al cine negro clásico, donde el jugador deberá resolver el misterioso asesinato de uno de sus mejores amigos. Dos propuestas originales que transforman el concepto de juego, además de ofrecer un mayor realismo y gran cantidad de nuevas aventuras. Y esto es sólo el principio



A bailar otra vez con Kinect

Dance Central 3

El 19 de octubre vuelve Dance Central 3 con nuevos ritmos y coreografías, un potenciado multijugador y un modo historia que trasladará a los jugadores en el tiempo para descubrir los bailes de cada época.

El tercer título de esta saga de baile para el dispositivo Kinect de Xbox 360 es el más ambicioso hasta el momento. Principalmente por su modo historia, donde habrá que convertirse en un agente de la Dance Central Intelligence (DCI), cuyo objetivo es mantener a salvo el mundo Dance Central, amenazado por el malvado Dr. Tan. Para ello deberemos viajar en una máquina del tiempo hasta las décadas 70, 80, 90 y 2000. En cada época tocará un estilo muy diferente obligado a bordar moviendo el esqueleto, para seguir avanzando en el tiempo y en la misión. Además incluye los modos habituales de la saga, el modo fiesta y fitness y la posibilidad de que hasta ocho jugadores se enfrenten. Mucho ritmo y movimiento esperan.



La lucha continúa al más alto nivel

Tekken Tag Tournament 2

Vuelve una de la sagas de lucha más conocidas y longevas de la industria, con nuevos ataques y un modo online muy potenciado que ofrece horas y horas de entretenimiento.

Patadas voladoras, puñetazos mortales, increíbles acrobacias… El nuevo «Tekken» regresa y lo hace por todo lo alto, ofreciendo una novedad de lo más atractiva: la posibilidad de realizar ataques conjuntos con nuestro compañero. Con nuevos personajes que se suman a los ya habituales y nuevos escenarios cargados de elementos jugables, el juego sale al mercado el 14 de septiembre, para PS3 y Xbox 360. Más adelante lo hará también para Wii U. Otra de las novedades es el enorme grado de personalización que se puede dar a los personajes, hasta los daños los sufren éstos en tiempo real. Además se incluye algo similar al tiempo bala (como el de «Max Payne») y combates mucho más dinámicos y también espectaculares. A prepararse pues para la lucha, que Kazuya ya se está enfundando los guantes.

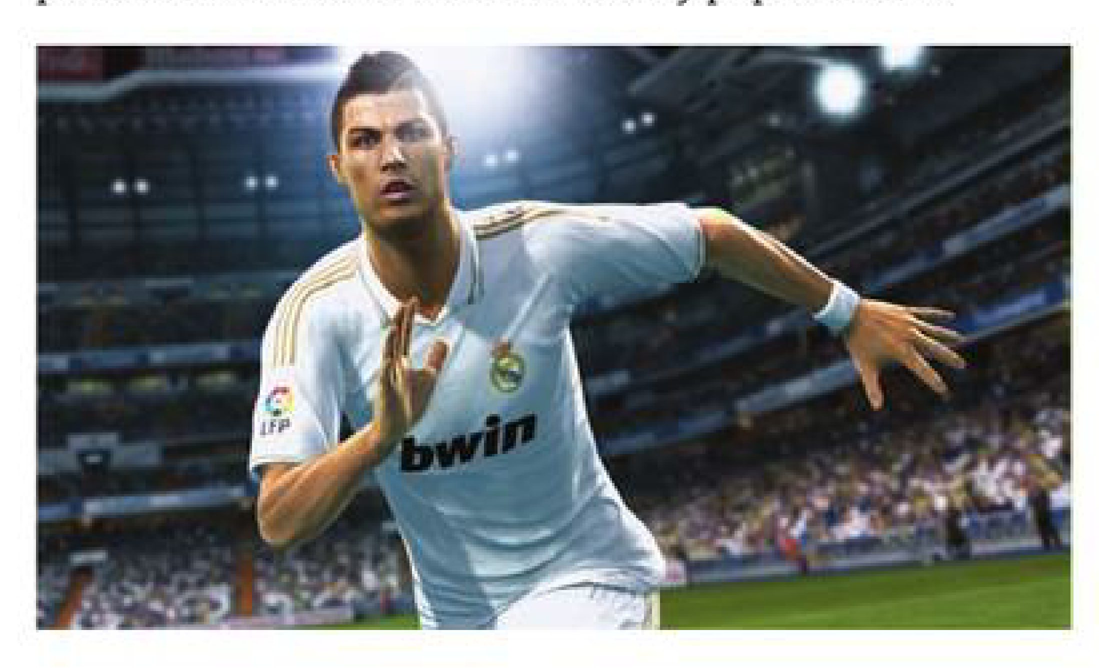


Al saque de un córner

Pro Evolution Soccer 2013

Ya está muy cerca con nuevas licencias y nuevos modos jugables. «PES 2013» viene dipuesto a reverdecer laureles y recuperar el trono del fútbol virtual.

Uno de los títulos de deportes más esperados verá la luz el próximo 20 de septiembre para Xbox 360, PS3 y PC (habrá que esperar un poco para su versión en PSP y Wii). «PES 2013» llega pisando fuerte para ofrecer un nuevo juego que incluye el mayor número de versiones jugables hasta la fecha, con un montón de nuevas licencias de equipos, entre ellas las grandes selecciones del mundo: Portugal, Italia, Francia, Alemania e Inglaterra. También estarán los grandes clubes europeos como el Inter de Milán, Juventus F.C. el Bayern München y por supuesto la Liga española al completo. Toda la emoción del fútbol al alcance de tu mando, un juego que promete muchas horas de diversión y pique sano.



La esencia del agente secreto

007 Legends

Regresa Bond, James Bond. Y lo hace para ofrecer el título más completo sobre las aventuras del agente secreto más famoso de la historia del cine con «007 Legends».

La nueva película de Bond, 'Skyfall' forma parte del argumento del videojuego, inspirado en seis películas clásicas, que conforman finalmente una historia cargada de emociones, giros inesperados y mucha acción como no podía ser de otra manera. El videojuego ofrecerá a los jugadores los más sofisticados gadgets del mundo del espionaje, vehículos sorprendentes y armas para aburrir, todo ello en los ambientes de lujo más exóticos, marca de la casa del agente. El objetivo de la misión de Bond pasa por salvar al mundo de un letal virus y salvar de paso a su querida Tracy. El juego sale a la venta el 19 de octubre para PS3, Xbox 360 y PC.



Assassin's Creed III

Uno de los lanzamientos más ambiciosos de 2012 está a punto de llegar. Nuevos personajes con una historia renovada nos aguardan entre indios y vaqueros.

Yves Guillemot, el presidente de Ubisoft, lleva más de un año proclamando que «Assassin's Creed 3» es el título en el que han movilizado más recursos en la historia de la compañía. Desde el inicio de la serie, cada cambio de número ha ido acompañado de nuevos personajes y ambientación, también en esta tercera entrega. En un nuevo salto temporal, nos trasladaremos al siglo XVIII, esta vez durante la época colonial norteamericana.

El protagonista nos llevará por una aventura espectacular rebosante de sorpresas. ¿Podrá también Connor arrancar la cabellera a los enemigos?

Encarnando de nuevo a Desmond Miles, tendremos que manejar a través de la máquina virtual Animus a su antepasado Connor Kenway. Mitad británico, mitad nativo americano, Connor se ve envuelto en la ancestral guerra de templarios y asesinos, y tendrá que encontrar las fuentes de poder desperdigadas por multitud de exóticas localizaciones. Boston, Nueva York y enormes parajes naturales formarán parte del extenso mapeado, por supuesto cada uno con sus misiones secundarias y mapas secretos. Hay que destacar la navegabilidad del mar, que tendrá gran protagonismo tanto en desplazamientos como en batallas entre barcos.

El cambio de época y las características del personaje han permitido incluir interesantes novedades en la jugabilidad. Entre las armas, aparte de la típica cuchilla oculta podemos encontrar hachas arrojadizas y una cuerda para tender trampas a los enemigos. Por otra parte, los escenarios naturales nos obligarán a trepar árboles, superar obstáculos como la nieve y a cazar para sobrevivir. Con todas estas innovaciones, la aventura volverá a encandilar a propios y extraños.



Ubisoft | Aventura, acción
31/10/12 | 18+
assassinscreed.ubi.com

Más con Desmond y nuevas versiones

El mayor cambio en la historia de «Assassin's Creed 3» es el protagonismo adquirido por Desmond, a quien controlaremos más tiempo que en ninguna otra entrega anterior. Además, dependiendo de la plataforma el juego tendrá opciones y hasta historias diferentes. En el caso de Wii U, la pantalla del mando servirá para tener siempre a la vista los mapas y poder cambiar de arma sin pasar por menús. Mientras, la adaptación de PS Vita se llamará «Liberation», y no tendrá a Connor como personaje principal, sino a Aveline, la primera asesina de cuya vida nos hablan en la serie.

Habitual en los «AC», en este capítulo volvemos a cruzarnos con personajes vitales en la historia de la humanidad. Es el caso de Benjamin Franklin, George Washington o Thomas Jefferson, todos ellos aliados en secreto de la orden de los asesinos. Si Abraham Lincoln acaba de estrenarse como cazavampiros en una peli, ¿por qué estos políticos no iban a poder entrar en la leyenda a través también de los videojuegos?



XCOM Enemy Unknown

Causó impacto en la última GamesCom. Un logradísimo juego que combina la estrategia más tradicional con las mejores cinemáticas.

En 1992 salía al mercado el título original de esta saga XCOM. Han pasado algunos añitos, para que los fans de aquel título y de la estrategia en general puedan gozar de un nuevo juego que combina la esencia clásica del género con las nuevas posibilidades que ofrece la tecnología. Estrategia y táctica por turnos para PC y también adaptado a las consolas de sobremesa. La historia que narra es sencilla. El mundo ha sido invadido por malvados alienígenas y el jugador deberá acabar con éstos y liberar a la Tierra. Con los galones de comandante de las fuerzas Xcom, deberás gestionar todos tus recursos para crear un gran equipo que acabe con la plaga. Todo lo controlarás desde la base central, donde además está el laboratorio en el cual nuestros científicos investigan, la sala de entrenamiento para los soldados, el centro médico para recuperar a heridos en combate y hasta un bar. A medida que va pasando el tiempo podremos ir ampliándolo. Algo gratificante si al mismo tiempo vas avanzando en las misiones con las menos bajas posibles y sumando puntos de habilidad en combates apoteósicos.





Existen cuatro niveles de dificultad: easy, normal, hard y classic. En este último, para auténticos expertos, el juego no permite cargar la partida... ¡Como en los viejos tiempos!

2K Games| Acción | Octubre | 18+ www.xcom.com

El modo campaña individual, sin realizar demasiadas misiones secundarias, puede llevar hasta 16 horas. No obstante se ha incluido un modo multijugador que dará mucho que hablar.

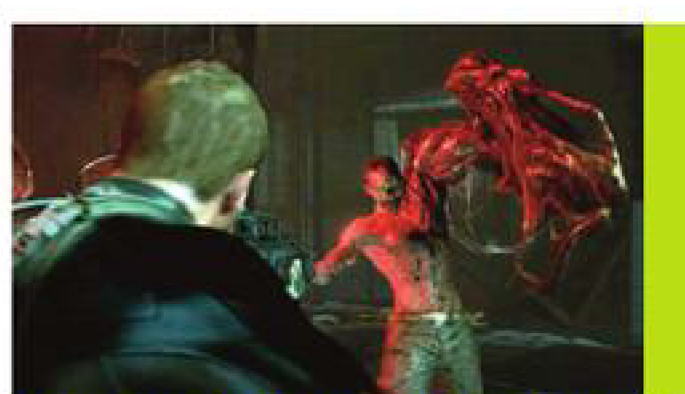


Resident Evil 6

Nuevo giro de tuerca al popular survival horror, con nuevos protagonistas y una innovadora mecánica de juego que enlaza tres hilos argumentales.

Cómo no, otra vez los protagonistas del juego deberán enfrentarse al terror que se propaga a través del letal Virus C, que ha creado nuevas y mortales transformaciones y zombies a tutiplén. A los protagonistas conocidos, Leon S. Kennedy y Chris Redfield, se les une Jake Muller para combatir la amenaza bioterrorista. La acción se desarrolla en tres sitios diferentes de EE.UU, Europa del Este y China. En cada uno de estos lugares estará una pareja de jugadores con unas misiones muy concretas. Por ejemplo Kennedy forma pareja con la agente del gobierno estadounidense Helena Harper; Redfield trabajará codo con codo con Pier Nivas y a Jake Muller se le une la hija de unos ex científicos de la compañía Umbrella, Sherry Birkin. De la mano de estas tres líneas argumentales la perspectiva del juego, el argumento y la forma de jugar se enriquece y obtendremos una visión global de la historia gracias a su mecánica, suerte de Crossover. Y en algunos momentos clave, cuando la historia lleve a las parejas a coincidir en el espacio y en el tiempo, hasta cuatro jugadores podrán participar al unísono en el modo online.





El Virus C provocará terribles mutaciones y los nuevos enemigos parecerán casi invencibles. En algunos pasajes contarás con estupenda ayuda motorizada: coches o motos.

Capcom| Terror, acción | Oct. | 18+ www.residentevil.com

Nos reencontraremos con la esencia de la saga: buenos puzzles, ambientación de terror gótico, acción apabullante y jefes finales brutales. Todo aderezado con un apartado técnico de sombrerazo.

Fdo. Jotacé



Vuelve el mito. Vuelve el Jefe (Maestro, claro). Microsoft resetea la joya de su corona con una nueva trilogía, más oscura y más furibunda. El combate esencial ha comenzado.



Plataforma: Xbox 360
Microsoft | Shooter
6 de Noviembre | 16+
halo.xbox.com/es-es

La saga de nunca acabar

Un mes después del 11-S aterrizaba «Halo: Combat Envolved», un juego con premisa manida (la guerra entre la humanidad y los aliens) pero que proponía una serie de ideas (teocracia, IA, transhumanismo, cibernética) que la hicieron dar un paso al frente. Pocas veces la mitología futurista había calado tanto en el público, que aupó la saga a lo más alto, consumiendo todo tipo de material relacionado que ahondaba en sus raíces (destaquemos el filme «Halo Legends»). Ahora, un nuevo horizonte se abre de par en par.



Laboriosa y meticulosa gestación

Se nota el esfuerzo de 343 a la hora de darle nuevos aires al jugador franquicia de Xbox 360, manteniendo a la vez una conectividad con el resto del tupido universo. Por ejemplo, según confesión de sus desarrolladores, han tenido muy en cuenta los cómics y DVDs surgidos de la serie, así como las novelas «Halo: Primordium» (de la saga «Forerunner») y «Halo: Glasslands» (de la era postguerra), junto con los mensajes de «Halo: Combat Evolved Anniversary». El resultado de tanta interacción es un argumento que no deja flecos sueltos y que sienta las bases para las dos siguientes entregas, sobre todo la sexta, donde se desarrollará el conflicto final.



Zafarrancho multijugador

Está claro que «Halo» brilla con luz especialmente cegadora en su versión multijugadora y online, que esta vez tiene suculentas novedades tales como Spartan Ops (episodios semanales, disponibles de forma gratuita en el servicio Xbox LIVE de manera individual o cooperativa), la innovadora nave nodriza «Halo Infinity», y otros modos multis que tendrán lugar en la cubierta de combate de la UNSC Infinity. Lo dicho, más batallas que nunca y tan espectaculares como siempre, para experimentar de forma superlativa la mejor acción de la saga.

Nunca digas nunca jamás, forastero. Tanto con querer prejubilar al Jefe Maestro y mandarlo de viaje a ninguna parte, y finalmente la evidencia se cae por su propio peso (y por el peso de las más de 42 millones de copias de la saga vendidas en todo el mundo, que también cuenta). «Halo 4» habemus. Para que no se diga, Microsoft ha sabido imprimir un nuevo giro a una de sus sagas fundamentales, vistiéndola de espolón de proa para una trilogía (llamada "del reclamador") que marca su renacimiento, aunque conservando sus bases, como es natural. Empecemos por el argumento, situado por los desarrolladores de 343 Industries un lustro después de los acontecimiento ocurridos en «Halo 3». Así, nos volveremos a situar en la piel del Jefe Maestro y su inseparable IA Cortana en mitad de una acción que transcurre en un misterioso planeta, donde los protagonistas descubren un antiguo y poderoso mal que amenaza con aniquilar todo rastro de vida humana.
Una de las características esenciales de este "new beginning" es la importancia otorgada al icónico Jefe Maestro que, aparte de tener que afinar su puntería y su destreza con los enemigos a los que se enfrente, deberá lidiar contra el más peligroso de todos: él mismo y sus demonios personales. Ello derivará en una historia más profunda y oscura que nunca, mostrándonos elementos sorprendentes de la biografía de nuestro héroe. Aunque, cuando se levanta del diván del psicoanalista, nos encontraremos con la piedra angular del juego: un modo campaña más poderoso que nunca, en el que tendremos a nuestro alcance un enorme arsenal de armas, habilidades y vehículos para hacer frente a su nueva y poderosa némesis, los Prometheanos, una raza de seres tecnológicamente avanzados que le obligarán a emplear nuevas técnicas y estrategias de combate. Elites, Grunts, Brutes, Hunters... todos atacarán con furia corrupia, así que ojo.
Siguiendo por el mismo camino, tenemos como gran reclamo a la UNSC Infinity, la nave espacial más grande de la flota, servirá como centro de nuestra carrera Spartan y contará con la posibilidad de crear soldados personalizados, amén de seguir todos los progresos de la carrera multijugador.
Una libertad absoluta en combate y sistema de progresión y la inclusión por primera vez en la saga de un sistema de modificación de armadura por el que se podrán introducir habilidades y opciones de personalización capaces de mejorar nuestro rendimiento en el juego, lo que dará más importancia a las elecciones del jugador e incrementará las posibilidades estratégicas, redondean una experiencia de dimensiones épicas, envueltas por una banda sonora y un apartado visual boquiabiertantes. La hora de la ira ha llegado. Y ojo que «Halo 5» pinta más oscuro aún.



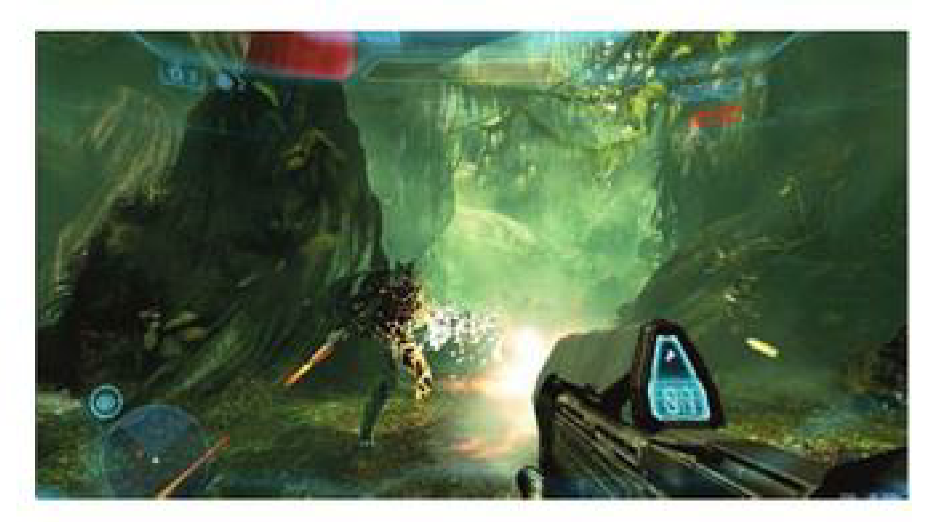
El Jefe Maestro y sus secretos y mentiras son las claves de este juego de acción pura donde también interviene la enigmática aunque muy bella Cortana, además de forma mucho más sensual y turbadora para atormentar y soliviantar a nuestro protagonista con recuerdos de su pasado.

El nuevo sistema de modificación de armadura permite introducir habilidades y opciones de personalización únicas y francamente explosivas.

El icónico Jefe Maestro, aparte de afinar su puntería y su destreza contra sus múltiples enemigos, deberá lidiar contra el más peligroso: él mismo



Las luchas intestinas que enfrentarán a nuestro héroe con sus enemigos extraterrestres son de un realismo y una fisicidad a veces sobrecogedoras. Hay que apuntar que, en este título, el FPS cambia notablemente de eje hacia una tercera persona mucho más directa y participativa, consiguiendo un clima y una atmósfera francamente espectaculares y insólitas en la saga.





Aprende con Pokémon
Aventura entre las Teclas

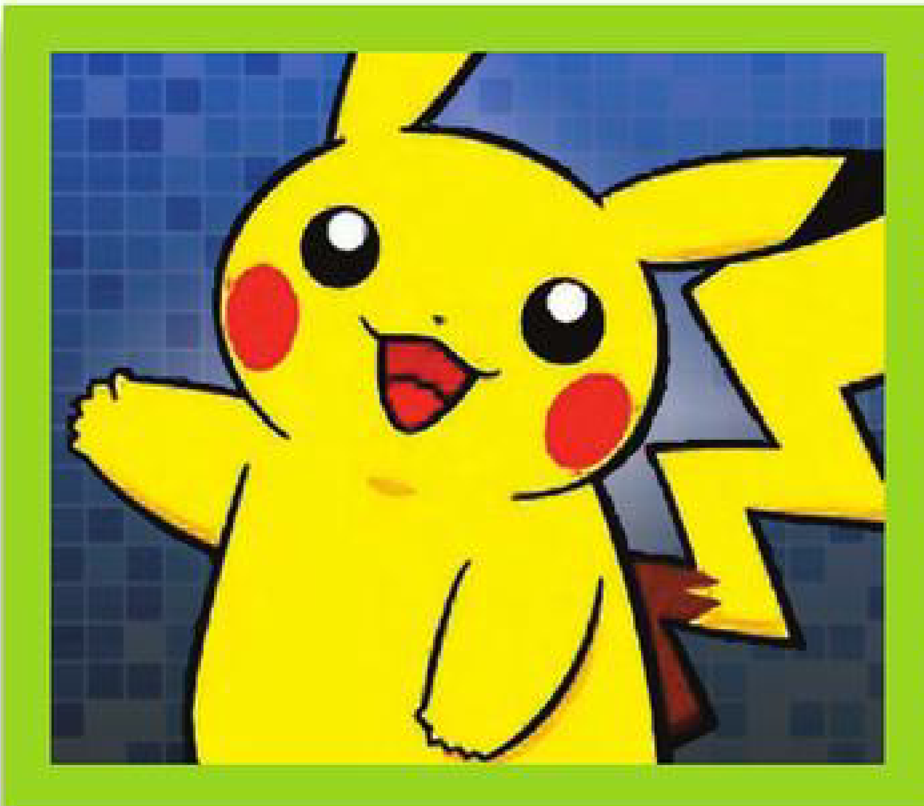
Un juego más de la incombustible franquicia, pensado para los más pequeños de la casa, para que aprendan a mecanografiar y de paso vivan una genial aventura capturando a 400 pokémon.

Una saga variada y extensa, la de los amigos Pokémon, y un título que viene a aumentar la lista de los spin-off que han surgido de este mundo de fantasía y lucha y que tiene una idea clave: enseñar a los pequeños a mecanografiar. Para ello el juego sale al mercado acompañado por un teclado inalámbrico (y con bluetooth) creado especialmente para la ocasión y un atril que tiene como función sujetar la Nintendo DS para que los jugadores tengan absoluta libertad de movimiento para manejarse por el teclado (de dimensiones reducidas). Con un objetivo claramente didáctico los responsables del título han creado una aventura al más puro estilo Pokémon, plagada de simpáticos y escurridizos amiguitos que pretenden escapar de los protagonistas del juego, el profesor Vicente Caldo y su ayudante Ana Escribano, dispuestos a descubrir y capturar a los 400 pokémon del juego. Y para ello, cuentan con el jugador. Ya sea éste totalmente nulo tecleando, de esos que van mirando despacio las teclas y una por una hasta encontrar la deseada, o más experto, el juego se adaptará al nivel de cada uno de ellos. Su función no es demasiado complicada: tendrán que teclear el nombre de los pokémon visto en la pantalla para así capturarlos. En total la acción discurre a través de 60 niveles muy variados en los que se darán situaciones diferentes y con misiones distintas, pero la mecánica del juego es siempre la misma: teclear y teclear. Los escenarios varían también en función del nivel demostrado por el jugador, así será más complicado a medida que va avanzando y mejorando su técnica, aunque también es cierto que cuanto más rápido teclee más pokémon capturará y más puntos recibirá. No obstante, si al principio se ve poco hábil, el juego le ayudará para que vaya conociendo la disposición de las letras en el teclado. Al final logrará las 200 pulsaciones por minuto... ¡o más!

> Hay un total de 180 medallas en juego. Para ganarlas hay que demostrar habilidad con el teclado y se valoran los combos

> Ideal para niños, el juego puede crear interés en los mayores con los minijuegos, retos sólo para expertos del mundo Pokémon

Se trata de un título pensado para los más pequeños de la casa. Como muchos otros de la franquicia Pokémon tiene un claro objetivo educativo. Además de fomentar la imaginación propone muchas situaciones en las que los pequeños tendrán que dar más de una vuelta a lo que tienen delante.



El carisma de Pikachu

Divertido, entrañable, inquieto y amarillo. Es el más conocido de los pokémon, y está en todos los saraos. Desde que apareció en televisión ha enganchado a millones de fans en el mundo y hasta existe una proteína de nombre Pikachurina. Pero junto a la diversión está el aprendizaje. Los juegos de la saga Pokémon son una herramienta excepcional para acercar a los pequeños a las nuevas tecnologías, fomentar su imaginación y creatividad, relacionarse con los demás niños y también aprender a resolver problemas.



Teclea, investiga, desbloquea

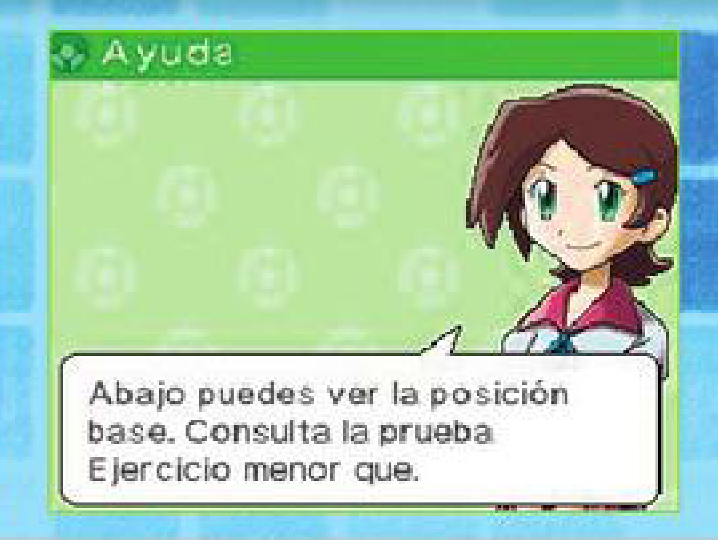
-Poco a poco iremos descubriendo que teclear a la velocidad de la luz sólo requiere un poquito de atención y mucha práctica. Cuanto más rápido se haga más pokémon caerán en las redes y Vicente y Ana, lo agradecerán.

-Al teclear el nombre del pokémon que aparece en pantalla, además de aprender a escribir nombres rarísimos como Pidgeot, Vulpix o Pikachu, descubriremos secretillos y cualidades sobre ellos.

-Si somos hábiles no nos costará demasiado ir desbloqueando niveles hasta convertirnos en los reyes del teclado.









Plataforma: **Nintendo DS**
Nintendo | Aprendizaje | Septiembre | 3+
www.nintendo.es



60 pruebas diferentes

La aventura y la emoción están garantizadas en este original título para el que de vez en cuando habrá que darle al coco. Existen más de 60 pruebas diferentes pero el objetivo del juego no será siempre el mismo, unas veces tendremos que encontrar a un pokémon, otras veces impedir que lleguen a determinado punto… y siempre usando el teclado. En otras pruebas nos encontraremos con preguntas sobre los pokémon… y ahí se demuestra quién es un auténtico experto en este mundo tan especial.







La primera vez que nos pongamos a jugar a «Aprende con Pokémon: aventura entre las teclas», quizás podamos sentirnos un poco perdidos, básicamente por el tema de tener que poner las manos sobre el teclado y no sobre la consola, pero nos acostumbraremos fácilmente. Además la pantalla inferior de la consola nos muestra el teclado. ¡Menuda ayudita!

Little Big Planet

Sackboys del mundo: ya hay un nuevo sistema para invadir. La versión de PS Vita incluye vitales novedades que lo diferencian de todo lo visto hasta ahora.

Las guerras de exclusivas que muchas veces tienen las consolas de sobremesa se centran en demasiadas ocasiones en títulos para hardcore gamers. Que tú tienes «Halo», pues yo saco «Killzone». Que el «Gran Turismo» no tiene rival, pues me invento uno como «Forza». Tú tienes Wiimote, respondo con Move. Pero los juegos que de verdad marcan la diferencia son aquellos imposibles de imitar. PlayStation se marcó un tanto con «Little Big Planet», y con su nueva portátil en marcha quiere convertir la adaptación a Vita en compra obligada para los usuarios. Más allá de adaptar el concepto a una consola de bolsillo, los estudios responsables de este título han decidido elaborar un juego único que exprima las posibilidades de la máquina.

La idea inicial es la de siempre: tenemos unos personajes, los Sackboys, dispuestos a atravesar unos mundos que desprenden originalidad por los cuatro costados. Tras la aparente sencillez de los diseños hay texturas y animaciones de primera categoría, y sobre todo un motor físico que dota de una nueva dimensión a los juegos de este género. Las caídas de objetos así como el movimiento de grandes estructuras tienen un comportamiento que ya quisieran para sí numerosos shooters de última generación.

La mayor fortaleza de «LBP» es una vez más la creación de contenido original. A través de un sencillo editor podemos concebir desde cero un escenario completo, con trampas, jefes fi-

Sony | Plataformas | Septiembre | 3+
www.littlebigplanet.com



Gráficos	4/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	6/6



Controles específicos

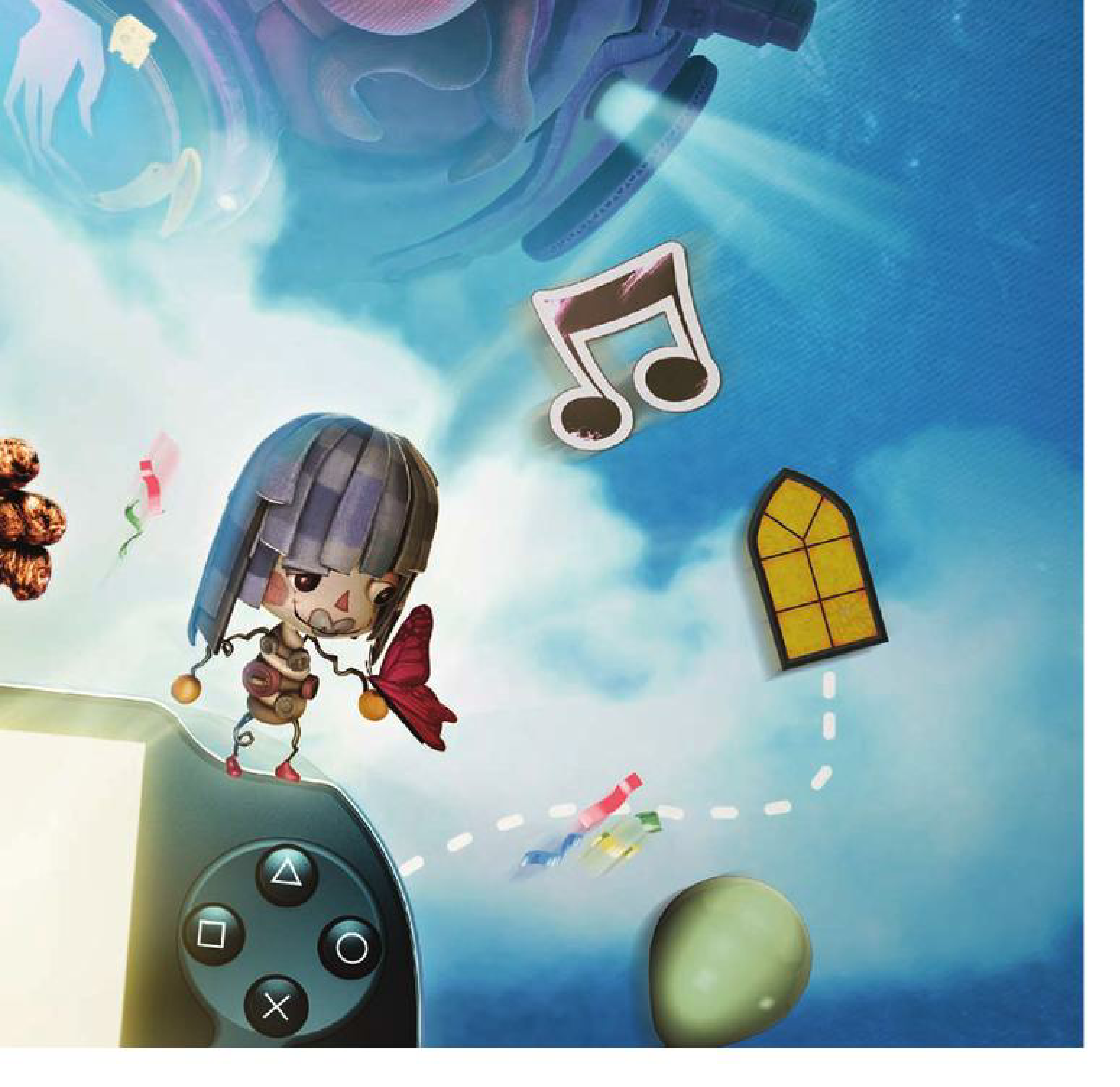
Rotar, trepar, coger, lanzar... son cosas que en el mundo real no haríamos pulsando botones, ¿verdad? Pues aquí tampoco. Cada nuevo movimiento integrado en los controles tiene la respuesta más intuitiva y natural posible gracias a la pantalla y los paneles táctiles traseros. Hasta el giroscopio tiene su hueco, que tiene efecto al mover la consola y afectar a nuevos materiales como por ejemplo una especie de gelatina. Todo por el resultado final.









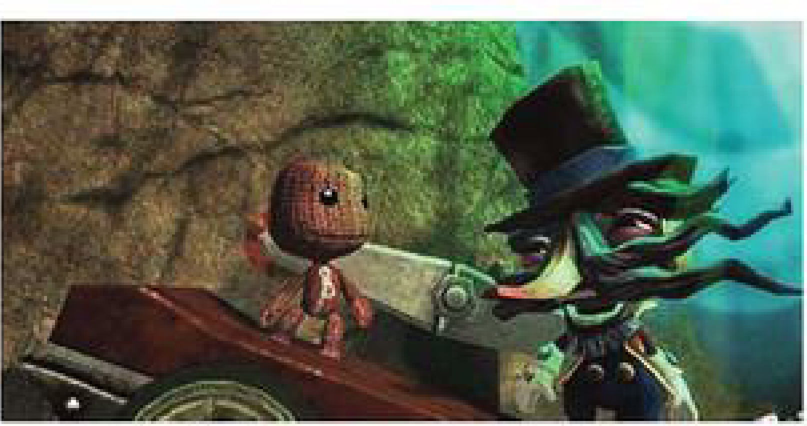


Multijugador para todos

Algunos de las pruebas incluidas tienen la opción de jugarse con dos usuarios en la misma consola. Normalmente suelen utilizar la pantalla para ver quien golpea un objeto más rápido o quién consigue mayor número de impactos. Además, también tiene modos multijugador online y en área local. Por supuesto, sigue disponible el catálogo de mundos creados por usuarios particulares que suben sus creaciones a PlayStation Network, y los más populares tienen un nivel de complejidad y de diseño admirable. No dudes en descargarte los más reputados.

nales y ayudas de todo tipo. Y además, se centra en crear todo esto con las posibilidades únicas de la PS Vita. El mayor logro de los programadores es haber integrado la pantalla táctil y el panel posterior como un control que llevaba ahí desde siempre, porque ni te das cuenta de lo fácil que es acostumbrarse a manejar estas herramientas.

Los juegos que diseñemos tienen un inédito punto a su favor: la posibilidad de crear checkpoints a placer. Si por ejemplo generamos un clon de «Angry Birds», podemos crear puntos que nos lleven a otros tantos puntos. Es decir, existe la opción de hacer un mundo completo con varias fases, donde podremos recargar el inicio o salvar los avances que consigamos en cada uno de ellos. De hecho, en los minijuegos que vienen por defecto podemos encontrar tanto imitaciones de clásicos como otras pruebas que no desentonarían en el Play Store o en el App Store, con la sencillez y la diversión siempre por bandera.



La libertad de creación es el centro de la jugabilidad. Y si se te agota la imaginación, puedes inspirarte con la amplísima variedad de creaciones que hay en PlayStation Network.

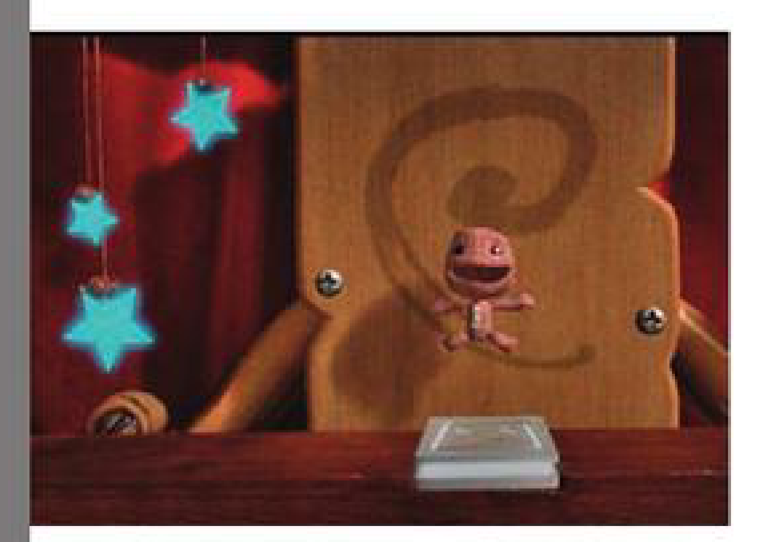
«Little Big Planet» es una vez más un título sorprendente, que cuenta entre sus ventajas con un control muy mejorado. Gracias a las inteligentes novedades y a que conserva todo el carisma y calidad técnica de sus predecesores, se puede decir que es el mejor capítulo de la serie. Y eso es mucho decir.

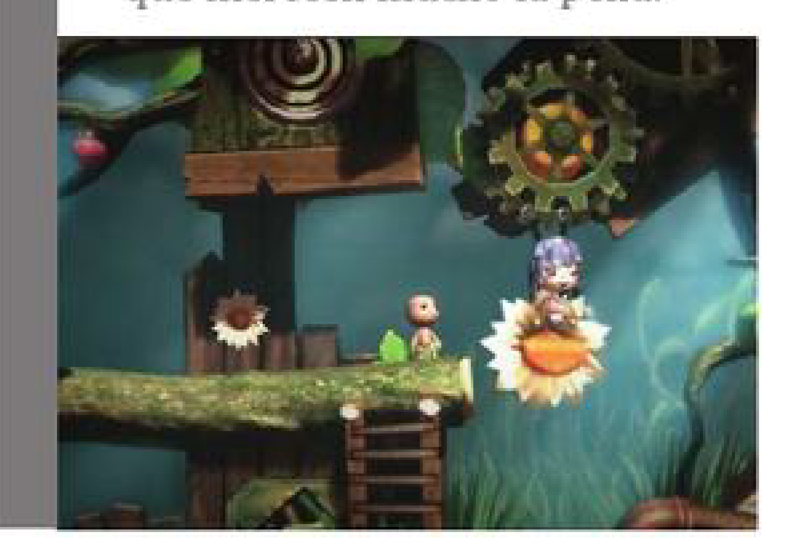


No te dejes engañar por la apariencia sencilla o infantil. «Little Big Planet» tiene uno de los apartados técnicos más sólidos de todo el catálogo de PS Vita, y los juegos que creemos pueden ser tan complicados como seamos capaces de imaginar. Al final, te acabará gustando tanto crear como echar partidas a los desafíos que tú mismo has diseñado.

Guía de juego

Las pantallas y juegos incluidos por defecto no están nada mal para pasar el rato y ver las posibilidades finales de «Little Big Planet», pero todos sabemos que si no vas a usar el editor lo mejor es que no te compres este juego. Puedes crear absolutamente cualquier cosa que se te pase por la cabeza: uno de carreras, un RPG, uno de disparos, puzzles, plataformas... Además, acostumbrarse a los controles no te llevará nada de tiempo. En la creación, la pantalla puede servir como bloc de dibujo, y pasando el dedo podemos dibujar estructuras con mayor facilidad que con el stick. En caso de que tengas otro «LBP» en PlayStation 3, puedes transferir trajes de Sackboys de uno a otro sistema, así como comprar nuevos en la tienda online. Para hacer esto último, la verdad es que tienes que ser un auténtico fanático, si bien hay apariencias tan chulas como los diseños oficiales de Big Daddy de «Bioshock» que merecen mucho la pena.





Forza Horizon

A la excelente saga «Forza Motorsport» le ha salido un alumno aventajado. Grandes circuitos, coches de impresión y enorme banda sonora para una carrera de purasangres.

Al asfalto de la Xbox 360 siempre le han venido como un guante los títulos de conducción etiqueta negra, bien encerados y con el motor rugiente. Buena prueba de ello es la saga «Forza Motorsport», que lleva pisando el acelerador desde los tiempos de la Xbox a secas, allá por 2005. A lo largo de tres secuelas, la franquicia se ha ido haciendo un hueco en la parrilla hasta tutear al mismísimo «Gran Turismo», por lo que Turn 10 se ha venido arriba y, con la ayuda de Playground Games, han sacado del garaje un spin-off que combina

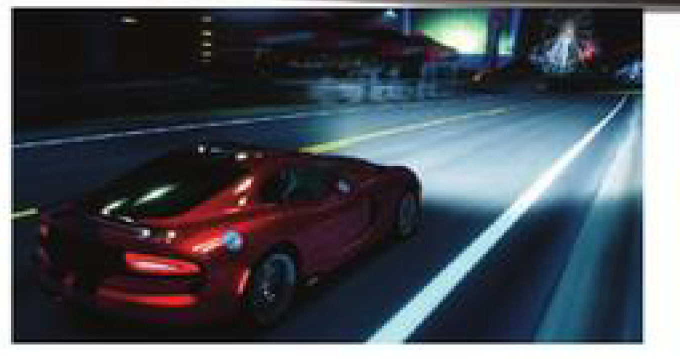
¿Listo para sentir la furia felina de un 2013 SRT Viper? Esa joya es una de tantas disponible en un juego que galopa y corta el viento

en su palanca de cambios la alquimia del arcade más vibrante y la simulación más realista.

Uno de los ajustes principales llega a la hora de adaptar la conducción y manejo desde los escenarios abiertos a los circuitos, como ya se hizo en «Forza Motorsport 3». El obstáculo se solventa con soluciones arcade como el sistema de puntuación que premia adelantamientos o derrapes y con el que desbloquearemos carreras de mayor enjundia. Gracias a un GPS (controlado por voz en la versión Kinect) podremos peinar calles y carreteras típicamente americanas al volante de una variedad de coches de fábula: Alfa Romeo, Audi, Bentley, BMW, Bugatti, Cadillac, Chevrolet, Dogde, Ferrari, Ford, Gumpert, Honda, Lamborghini, Lanxia, Lotus, Maserati, Mercedes-Benz, McLaren, Mitsubishi, Nissan, Pontiac, Renault, Saleen... Todo ello, con unos gráficos de impresión, con especial cuidado a los ciclos día-noche y a la iluminación que se derrama sobre nuestra carrocería. En fin, un juego con pedigrí y mucha clase.

Microsoft | Carreras
Octubre | 12+
forzamotorsport.net/es-es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Los primeros espadas de las principales escuderías del mundo se dan cita en un juego de auténtica etiqueta negra mitad simulación, mitad arcade y con una gran banda sonora.

Música a rueda

Para que el componente simulador no pese demasiado en el conjunto, el juego está dotado de un tono lúdico que se evidencia en el "Horizon Festival", un festival de música (característica clave, con las emisoras de dance, pulse y heavy rock sonando al hilo de nuestras carreras) que, a la vez, es una reunión de automóviles y territorio abonado para configurar o tunear nuestro coche. Aparte, da nombre al campeonato principal, aunque la oferta de eventos y carreras es notable.





NBA 2K13



2K Games | Deporte | Octubre | 3+
www.2kgames.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Más estrellas y matadores que en el cielo

Sin duda, la novedad más vistosa y publicitada de esta nueva entrega es la presencia, por primera vez en la saga, del All-Star weekend. Partido de las estrellas aparte, la salsa vendrá servida con sus concursos de habilidades y tiros y, sobre todo, de triples (ingeniosamente dispuesto con un quick-time event estilo «Guitar Hero») y de mates, con dunkers clásicos e insólitos (Durant) e innovaciones tremendas gracias a la colaboración de los saltimbanquis "Team Flight brothers". De traca.

DREAMTEAM
Un equipo de otra galaxia

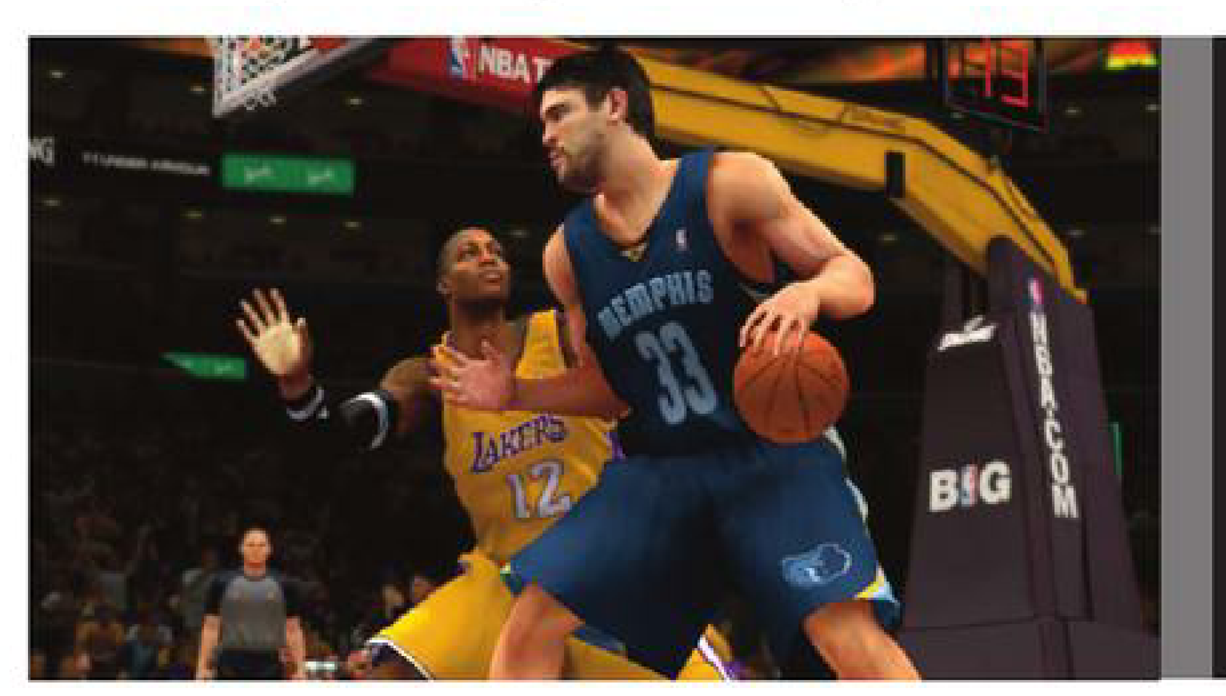
El guiño clásico no podía faltar en una saga que tocó el cielo "vintage" durante sus dos anteriores entregas. Y qué mejor excusa que presentar (como contenido descargable) el auténtico "Dream Team" de Barcelona 92 como equipo seleccionable. Ya se sabe: Jordan, Larry Bird, Drexler, Malone, Barkley... El mejor equipo de nuestras vidas bajo nuestro control, para poder reproducir jugadas increíbles, lanzamientos de tres imposibles y mates sólo al alcance de estos dioses del olimpo de la canasta. Las grandes leyendas nunca mueren.



Vuelve el showtime con más ataque feroz, defensa numantina y espectáculo en las gradas... y hasta con All-Star weekend. ¿Se puede pedir más?

Después de que la edición del año pasado intentara despejar la cuadratura del círculo sobre cuál es el mejor jugador de la historia de la NBA, este año la franquicia de baloncesto por excelencia vuelve a colocar los pies en el suelo y, sin dejar de lado su espléndido modo leyenda con sus Jordan, Magic y compañía, ha preferido centrarse en la actualidad de la mejor liga del mundo. Para ello, nada mejor que cambiar el look (y el supersonido) de las canchas de la mano de Jay Z, el rapero superventas y también copropietario de los flamantes Brooklyn Nets. Y el toque Z se nota en la espectacular puesta en escena, en el sentido del show que derrocha el título por los cuatro costados (ojo a las animaciones de mascotas y animadoras) y, desde luego, en la banda sonora, con temazos del artista.
La mejora general, en cuanto a look (y también en cuanto a control) es evidente, gracias a detalles tan agradecidos como la existencia de animaciones "intermedias" que enriquecen la fluidez del juego de las poses características de los jugadores. También la captura de los datos del balón se incrementa notablemente, con mayor realismo en el bote, en el palmeo estático (nada de "efecto palo" en las manos), la forma en que los dedos se agarran y presionan el aro tras un mate... Y, de propina, una gran variedad de movimientos al poste, con un juego más físico que se demuestra en las reacciones ante una colisión real cuando hacen falta de tiro. Si a esto le añadimos mayor expresividad facial para la cara, comprobaremos que el ceño fruncido de Garnett impone casi más en la versión virtual que la real...
Aparte, las señas de identidad de la saga se respetan a pies juntillas: plantillas actualizadas, una IA más ajustada que un pase al hueco de Nash, más tiros de cámara para darle un toque televisivo a los partidos, mayor juego aéreo e incluso estratosférico... Y un incremento del juego defensivo, como demuestra el certero ajuste en la velocidad de los defensores más grandes y lentos cuando marcan a los más pequeños y rápidos, sin tanta alegría en el desplazamiento lateral como antes. Aunque el ofensivo tampoco es manco, claro, como lo demuestran los pases picado en el contraataque para aprovechar desmarques y no mandar el balón atrás. ¿Y la guinda al pastel? Por primera vez, voces al castellano (único idioma disponible además del inglés) con los comentarios de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga.
En fin, otro anillo y trofeo MVP al canto.

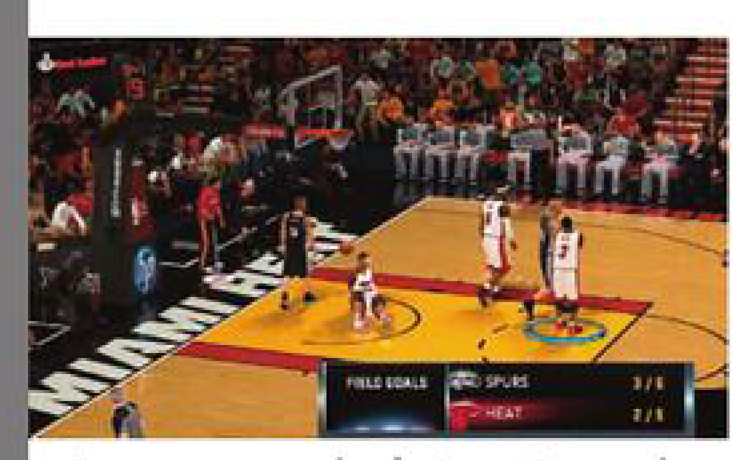
> Por primera vez la franquicia es doblada al castellano, con las voces de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga

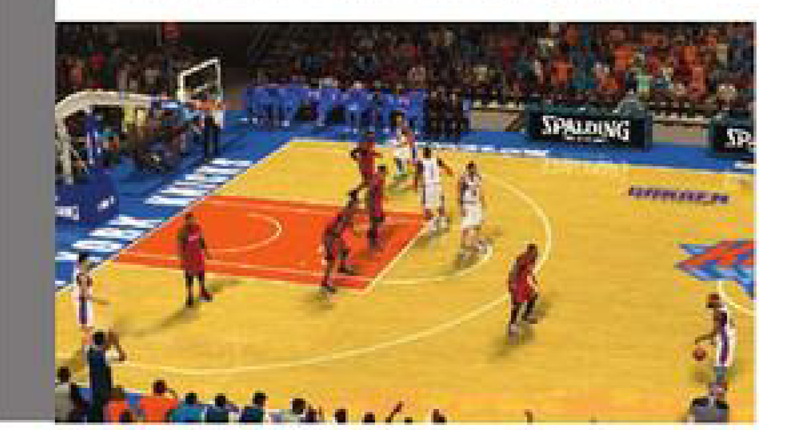


Uno de los factores determinantes de esta nueva entrega es su talante y balance defensivo, con un sistema de marcaje al hombre que ni el de los bad boys de Dennis Rodman y compañía en los 90. Además, cada jugador reacciona según su envergadura, porque no es lo mismo que te defienda el flamante laker Dwight Howard (ver foto) que el abuelete Steve Nash, ¿verdad Marc?

Guía de juego

Dispuestos a cambiar, y relanzar, la dinámica de la saga, 2K Games lo ha llevado a cabo desde la mismísima base, con un cambio tan sustancial como es convertir el stick habitual de tiro (el derecho) en stick de control, para así tener mayor dominio combinado de cara, principalmente, al dribling y la defensa (pressing, desplazamientos...). Este viraje de rumbo logrará, además, alterar positivamente nuestra postura para seguir al atacante presionando el gatillo izquierdo y moviendo el stick derecho hacia cualquier lado. Además, en el afán de añadir cualquier gramo de realismo al juego, si movemos el stick derecho en dirección contraria al defensor, podremos proteger el balón estilo Kobe, o darle un empujoncito o hasta sacar los codos. Todo para garantizar una fluidez de seda y unos movimientos que cada vez se parecen más a los reales. Y ojo a los modos Mi carrera, con el que podemos llevar al éxito a nuestro jugador y dotarle de "habilidades especiales", y Mi equipo, que permite diseñar una plantilla y competir online con otros jugadores, con la opción de fichar a las estrellas actuales o los clásicos del basket.







Borderlands 2

Pandora ha cambiado en los últimos cinco años… pero la secuela de « Borderlands» sigue siendo fiel a su esencia. Eso sí, aunque parezca difícil, ha mejorado y mucho.

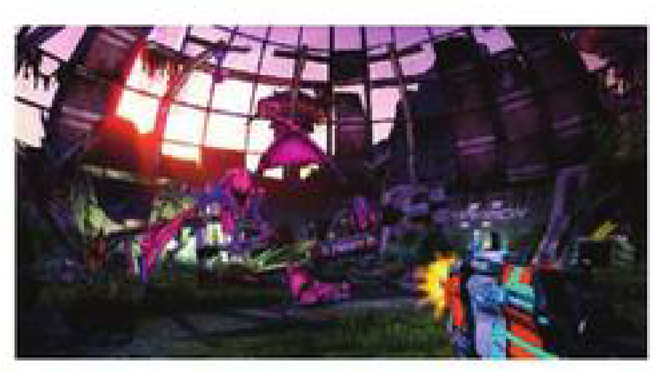
Pandora es un lugar diferente. Ya no es un sitio completamente desolado y arrasado… Ahora te podrás encontrar muchos ambientes diferentes que aportan riqueza a un modo campaña emocionante de principio a fin. El asunto es que en Pandora manda un tal Jack el Guapo que se ha hecho con el control de todo gracias a su organización Hyperion. El jugador lo que tendrá que hacer es acabar con este tirano, pero no será nada fácil. Jack sabe que los Buscadores de la Cámara (es decir, tú) quieren eliminarle y hará todo lo posible

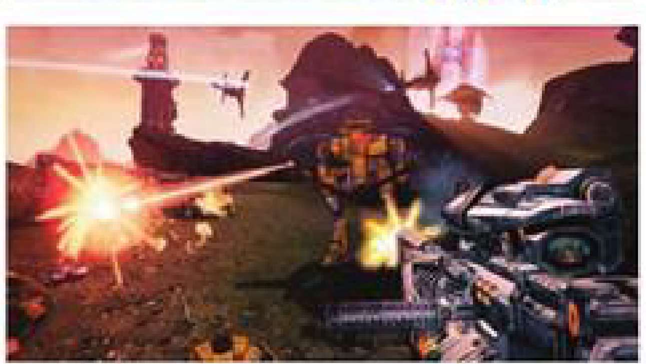
La acción se desdobla en el modo cooperativo hasta para 4 jugadores en este juego sin concesiones, mezcla de FPS con toques de RPG

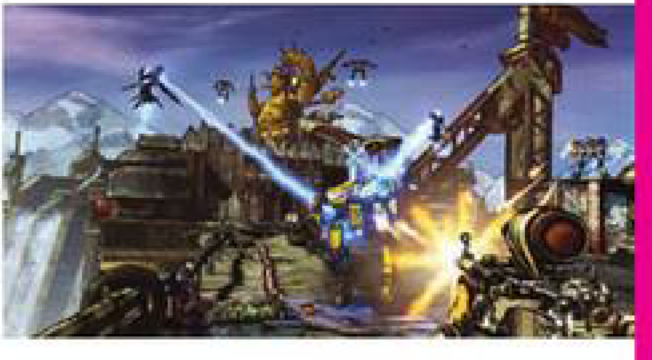
para que sus hombres acaben con ellos primero. Así que desde el momento en el que eliges a uno de los cuatro tipos de jugadores que existen, sirena, asesino, soldado y Gunzeker (cada uno con unas habilidades sorprendentes y únicas), tendrás que empezar a repartir estopa ya sea para defenderte de la fauna de Pandora (¡qué duros son los torosimios!), como para enfrentarte a trampas de villanos. Y arrancamos desde un nivel 0, es decir, nuestros personajes a medida que avanzan en la partida van obteniendo puntos de experiencia con los que sus habilidades mejoran. Además también van ganando dinerito que sirve para comprar otras habilidades que les convierten en auténticas máquinas de matar. Fiel a su estética, que recuerda al mundo del cómic, pone en valor una de sus principales características: el número de armas… infinitas. Éstas las consigues cargándote enemigos o comprándolas en máquinas expendedoras, que en este FPS son originales hasta para esto.

2K Games| Shooter, RPG
Septiembre | 18+
http://www.borderlands2.com

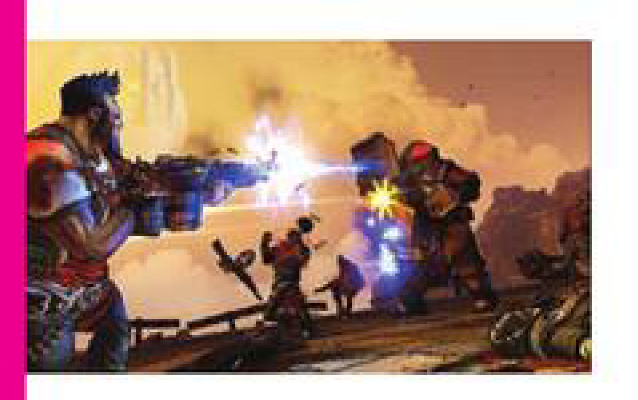
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

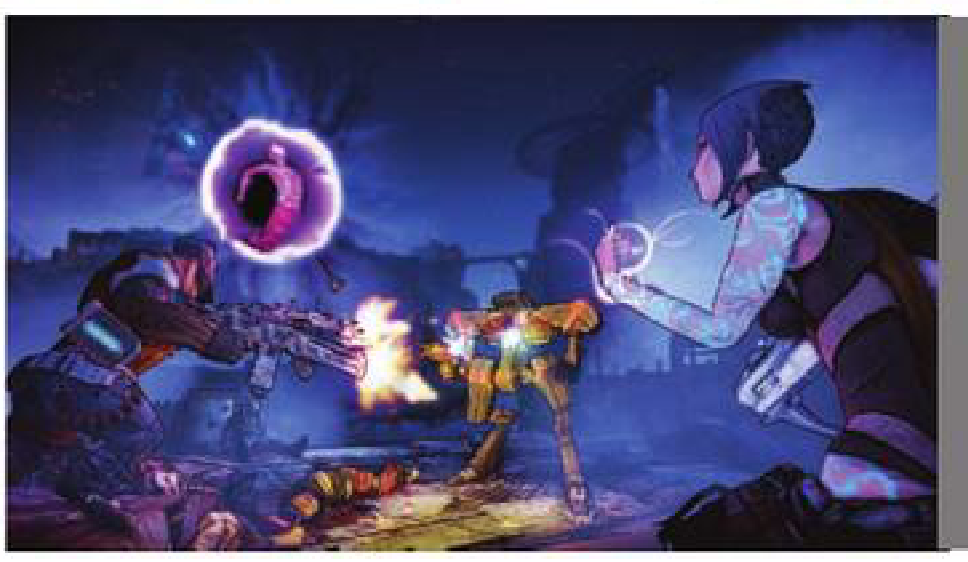












Los cuatro jugadores del título original, Roland, Lilith, Brick y Mordecai, también aparecen en la secuela, pero no son jugables, aunque sí tienen un papel en la historia.

Un juego eterno

El modo campaña, gracias a la enorme cantidad de misiones secundarias que te harán vagar por todos los rincones de Pandora cargándote a todo bicho viviente, es largo…pero ya si te pones con el modo cooperativo para cuatro jugadores, las horas se multiplican. El juego se disfruta mucho más en compañía de otros tres colegas. Muevete aquí, cárgate a ese de allá, atrae a ese bichejo que yo lo remato… Este apasionante juego te engancha y de qué manera.

F1 2012

Fiel a su cita con los fans del automovilismo, «F1 2012» regresa a un género sin más competencia que el campeonato real. ¿Estarán tan igualadas las carreras virtuales?

La Fórmula 1 vuelve a primera plana con el lanzamiento del videojuego oficial de esta temporada. La razón de que no se ponga a la venta al mismo tiempo que el inicio del campeonato es el secretismo con el que las escuderías mueven los diseños de sus monoplazas. Pero tras unos años en los que "el gran circo" pasó desapercibido por consolas y ordenadores, este retraso se pasa por alto gracias al excelente trabajo que ha firmado Codemasters desde 2010.

Desde la primera partida se puede observar la profunda renovación

> Puedes competir contra 16 jugadores online, además de otros 8 pilotos de IA para simular la parrilla completa de 24 coches.

gráfica, que el año pasado contaba lamentablemente con fallos ocasionales que tuvieron que ser solucionados a base de parches. La suavidad, y más teniendo en cuenta a las velocidades en las que nos movemos, es de nuevo la seña de identidad de los apartados visuales. A la hora de jugar, han incluido una interesante opción para el modo historia de Test de Jóvenes Pilotos, donde Red Bull, McLaren o Ferrari nos ofrecen unos monoplazas de prueba para conocer en el circuito de Abu Dhabi las características básicas de la conducción. Hay pruebas para conocer el funcionamiento del KERS y DRS, y dependiendo de nuestro rendimiento en pista desbloquearemos las escuderías más potentes.

Calibrar las ayudas a la conducción será más importante que la habilidad de los adversarios para definir la dificultad, pero en cualquier caso, las opciones disponibles hacen un conjunto espectacular para los fanáticos a la conducción.







Codemasters| Carreras
Septiembre | 3+
www.codemasters.comt

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







El jugador se enfrentará al reto de convertirse en piloto, vivir como él y competir al máximo nivel; con una serie de mejoras que abarcan un amplio espectro técnico y de gameplay, dentro y fuera de la pista.

Grandes desafíos

Al haber 6 campeones del mundo compitiendo, se les ha homenajeado en el modo Campeones. Se trata de pruebas individuales con características marcadas de la personalidad de cada uno de ellos. Por ejemplo, con un número de vueltas determinado y la



carrera ya comenzada, tendremos que sobrepasar a pilotos como Raikonnen o Schumacher cuando nos aventajen unos segundos. Entre las variaciones climáticas y el comportamiento realista de los pilotos, puede ser la auténtica revolución del género.



FIFA 13

FIFA vuelve a presentar su candidatura a MVP con una simulación casi perfecta al recoger toda la espectacularidad y la emoción del deporte rey.

PlayStation 3, Xbox 360, PS2, PCs, Nintendo 3DS, PS Vita, PSP y hasta Wii U, cuando toque, sacan del armario su uniforme en corto para recibir la próxima maravilla del fútbol electrónico. «FIFA» está a punto de cumplir veinte años, y para conservar a su fiel clientela tiene que seguir innovando año tras año, mientras compite con el rival japonés que todos tenemos en la cabeza.

Entre las nuevas características anunciadas por Electronic Arts, destaca en primer lugar la mejora de la Inteligencia Artificial. Impulsada principalmente en los momentos de ataque, los jugadores que no controlamos (tanto oponentes como compañeros) son capaces de "pensar" con dos jugadas de antelación qué es lo siguiente que va a ocurrir sobre el campo. Esto se nota por ejemplo a la hora de romper las defensas contrarias, haciendo carreras señuelo que atraigan a los centrales a una parte del campo para dejar un hueco libre a otros jugadores del mismo equipo. La nueva característica también afecta a los tiros libres con estrategia, ya que las fintas o los esprint falsos están a la orden del día. Según cambian las condiciones de juego, los contrarios tienen un comportamiento adaptativo más rápido que en ocasiones anteriores, sobre todo en los niveles de dificultad más altos que seguirán siendo el referente para los veteranos de «FIFA».

Pensando el espectáculo deportivo y en aquellos jugadores que pueden hacer creíble lo imposible, la incorporación de un regate más versátil permite ahora una movilidad de hasta 360º con el balón controlado, encarar con más solvencia al rival y una mayor precisión en la combinación de toque. En cuanto al motor gráfico, más allá de las escasas mejoras visuales destaca el motor de colisiones, revisado por tercer año consecutivo. Las luchas por la posesión se ven influidas por el físico de cada jugador y los valores numéricos que representan su habilidad, y estos encontronazos también ocurren en momentos previos a recibir la pelota. Una vez con el esférico en nuestro poder, se hace buena la frase de Mourinho que dice que "el fútbol, como todo juego, es impredecible". En ocasiones, el balón puede hacer extraños al rebotar contra nuestro pecho o al intentar controlarlo después de un pase poco preciso, pero siempre se muestra su movimiento de forma realista.



El motor de impactos expande el juego físico y evidencia la fuerza de cada jugador al forcejear por la posesión del balón

Continuando por las cosas que mantiene desde hace más de una década y que casi se dan por hechas asociadas al título, «FIFA 13» volverá a contar con la licencia completa de las ligas y torneos más importantes del mundo, como la Eurocopa o la Confederaciones. Una vez más, los comentarios correrán a cargo de los incombustibles Manolo Lama y Paco González, en la colaboración más exitosa que se recuerda en este ámbito de los doblajes.

En fin, un año más el equipo de programación quiere volver a acariciar el sobresaliente, y por suerte no cae en la complacencia de ser la saga más valorada en los últimos tiempos.



El detalle de los jugadores sigue siendo un referente dentro de los juegos deportivos. Hasta el más mínimo gesto está reproducido con fidelidad máxima, lo que redunda en el nivel altísimo de la simulación. Además, las cámaras que imitan a los puntos de vista televisivos cuentan con efectos de desenfoque y movimientos de grúas que de verdad dan el pego en repeticiones.





Modo carrera: Más difícil todavía

El modo manager de FIFA 13 ha sufrido notables cambios que harán las delicias de los aficionados a la gestión futbolística. Entre los nuevos parámetros de negociación de contratos, podemos observar variables como la edad, proyección y valor que tienen los jugadores para sus equipos, por lo que formar esos "dream team" que antes se conseguían casi sin esfuerzo se complica exponencialmente. Habrá que hacer promesas de continuidad, salariales y concesiones de imagen para atraer a las grandes figuras. Igualito que en la realidad.

EA | Deporte
| Septiembre | 3+
www.ea.com/es/futbol/fifa



Minijuegos de habilidad

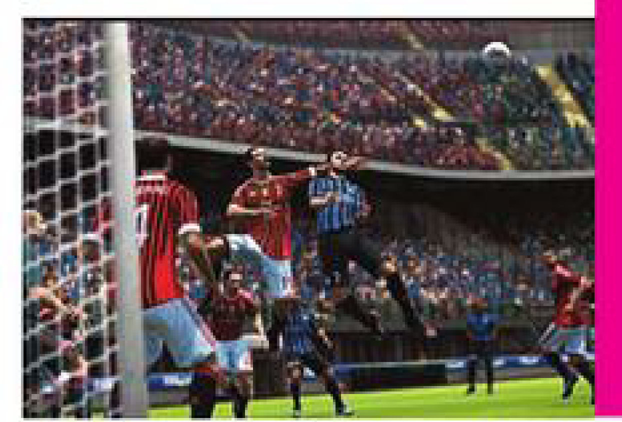
Los tutoriales no son precisamente los modos más populares dentro de los videojuegos, pero al menos en «FIFA» pretenden que no sea una parte aburrida de sus tí-



tulos. Bautizados aquí como Skill Games, estas pruebas de habilidad profundizan en aspectos que muchos usuarios desconocen. Se trata de minijuegos donde, por ejemplo, hay que meter la pelota dentro de un cubo de basura, o bien regatear entre postes, siempre con la intención de aplicar los nuevos conocimientos a los partidos.







Guía de juego

Donde mejor se pueden aprovechar las nuevas ventajas tácticas son en los tiros libres. En las opciones para el usuario, se pueden alinear hasta 3 jugadores que despisten al adversario (tanto offline como online), y la buena utilización de estas estratagemas acabarán muy probablemente con el balón en la red. Es muy recomendable hacer los tutoriales de pases y remates, ya que la mayoría de



acciones que podemos llevar a cabo no son del todo intuitivas y es muy difícil descubrirlas si no es a través de precisas instrucciones. Ojo también al nuevo Ataque Inteligente y las habilidades que nos otorga para analizar el espacio, sobrepasar la defensa, y anticiparse En cuanto a las tácticas de dejarse caer con toquecitos o intentar engañar al árbitro, hay que saber que muy pocas veces funcionan con eficacia, por lo que se podría considerar un extra que añade realismo antes que una característica ciertamente útil. Por otro lado, el incumplir las promesas en el modo manager, como relegar a los fichajes a suplencias, pueden suponer la marcha de grandes talentos. ¡Cuidado con las estrellitas!



Dead or Alive 5

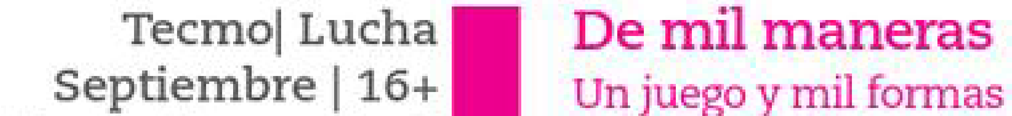
Nueva entrega de este clásico de lucha ambientado dos años después de la destrucción del cuartel general de DOATEC. Nace una nueva era de luchadores, aún más letales.

Dead or Alive 4» finalizó con la destrucción de la Tri Tower, principal sede de DOATEC. Ahora, la hija del fundador ha decidido darle una manita de pintura a DOATEC y, tras expulsar a los miembros de la facción DONOVAN, utilizar con fines pacíficos su tecnología. Así que organiza un nuevo Dead or Alive, tan maja ella, y todos felices porque dará inicio el espectáculo, es decir la leña con estilo y fundamento. Este es el hilo conductor de la quinta de la serie, ya de entrada con mucha mayor jugabilidad que anteriores entregas. A personajes ya conocidos como Kokoro, Hitori, Zack, Christie, Ryu, Ayane o Kasumi se suman otros nuevos y todos tocados con una característica importante en este título: la estética es mucho más realista. Por otro lado, los jugadores interactuarán mucho más en los escenarios donde se producen los combates. Éstos contienen una gran cantidad de detalles y elementos jugables que hacen que las luchas sean más divertidas, entretenidas y letales. Por ejemplo en el habitual escenario "espectáculo de lucha", el de toda la vida, las cuerdas del ring dan descargas eléctricas, así que cualquier jugador que las toque...vaya, se chamuscará un poquito. Aunque otros podrán utilizarlo como arma. En el escenario "combustible", situado en una plataforma petrolífera, las tuberías y los tanques explotan con el contacto y crean importantes llamaradas. En cuanto a los modos del juego, el campaña sirve como tutorial y es con el online donde podrás sacar más partido a la hora de combatir a cara de perro con otros jugadores. A fe que será una lucha sin cuartel.

El modo online incluye contenidos descargables y conexión directa con las redes sociales para presumir de victorias y estadísticas

Jaleo, zona de guerra, el gran circo, son otros escenarios que ofrecen una enorme jugabilidad con sorprendentes elementos que harán los combates más excitantes y competitivos.

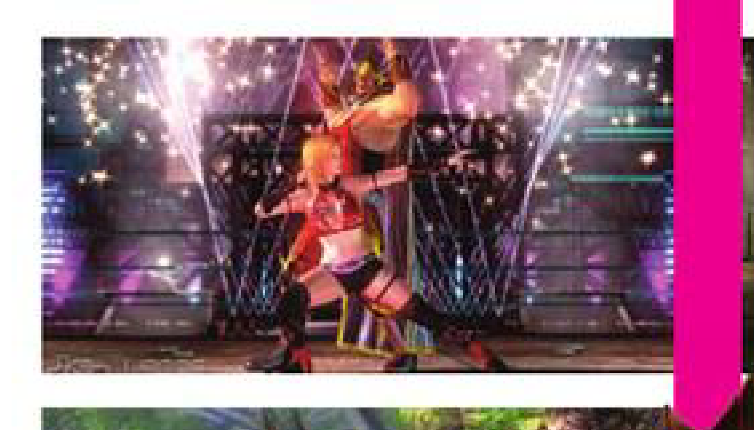
Tecmo| Lucha
Septiembre | 16+
teamninja-studio.com/doa5



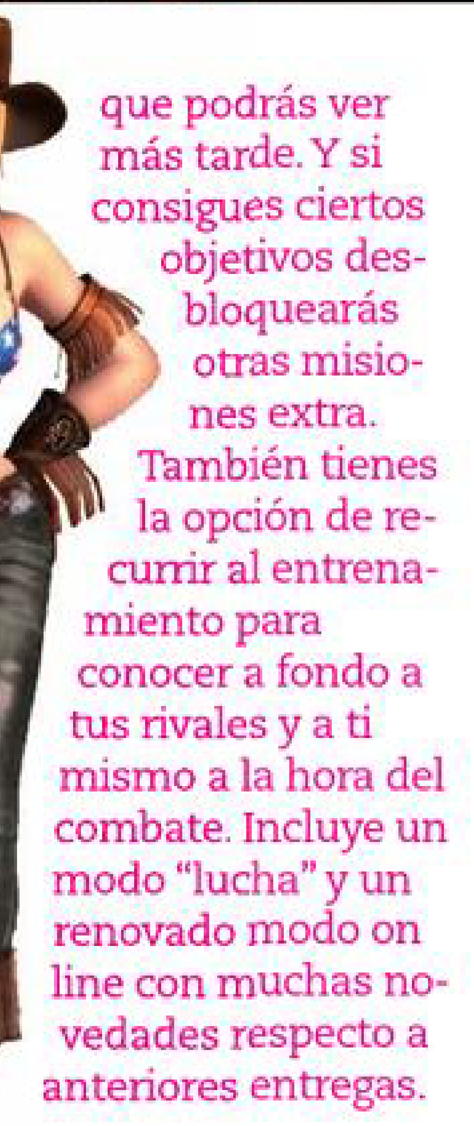
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

De mil maneras

Un juego y mil formas de jugar con él. Tienes el modo historia, donde además de enfrentarte a tus rivales, podrás ir superando misiones con bonificaciones y títulos que podrás ver más tarde. Y si consigues ciertos objetivos desbloquearás otras misiones extra. También tienes la opción de recurrir al entrenamiento para conocer a fondo a tus rivales y a ti mismo a la hora del combate. Incluye un modo "lucha" y un renovado modo on line con muchas novedades respecto a anteriores entregas.







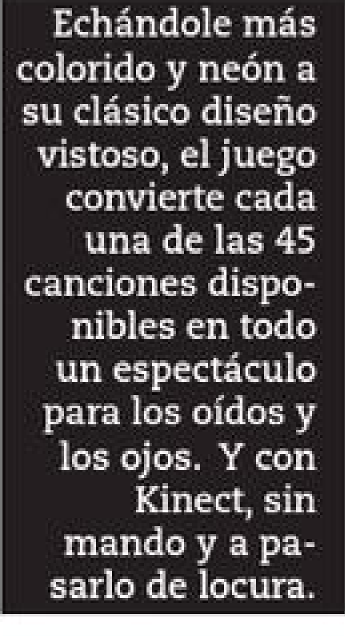
Just Dance 4

Una de las franquicias más bailongas nos invita a mover el esqueleto con más arte y electricidad que nunca. Ojo a las nuevas batallas y rutinas.

Arriesguémonos con la perogrullada: si ésta es la cuarta entrega, es que hubo tres anteriores, y si una franquicia es capaz de llegar a esta marca en el concurridísimo género musical y bailongo, sin dar muestras de achaques ni artritis, es que le podemos poner la medallita de rey de la pista con los ojos cerrados. Ubisoft vuelve a demostrar su buena cintura en estos casos con un título que sigue los pasos y el pentagrama de sus antecesores, aunque con novedades tales como su emocionante modo de batalla (con dos bailarines y dos canciones, para que se luzcan a lo largo de 40 segundos y seis rondas), vibrantes expansiones del modo Just Sweat (para sudar la gota gorda con el necesario entrenamiento), nuevas rutinas desbloqueables y, sobre todo, el curioso y gracioso modo Marioneta donde moveremos los hilos sin dejar títere con cabeza.

Ojo que esta modalidad estará solo disponible para la Wii U, ya que este juego será uno de los flamantes estrenos de la nueva consola de Nintendo. Pero, hasta entonces, tanto la Wii normal como Kinect o PS Move serán los territorios en los que moveremos el esqueleto de forma fulgurante, con unos gráficos de neón ya clásicos y con "misiones de baile" desbloqueables y ediciones especiales nutridas para que no pare la música, que es de lo que se trata. Y ojo también a las posibilidades online, con descargar desbloqueables y nuevos personajes y coreografías.
En fin, un título que echa humo por las zapatillas...

Rianna, Christina Aguilera, Justin Bieber, Pit Bull y hasta Elvis (o Las Ketchup) te esperan en la pista de baile. ¿Te animas?



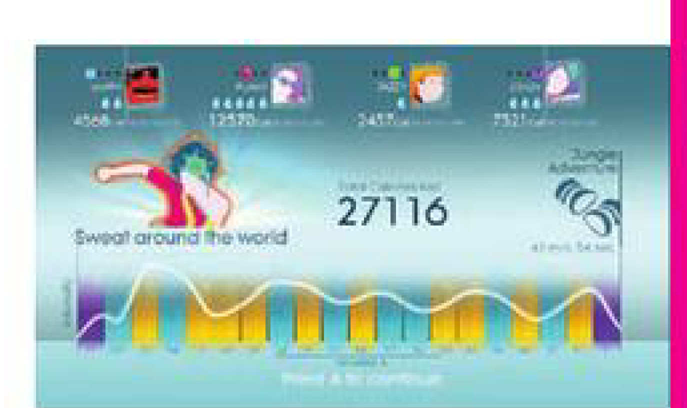
Echándole más colorido y neón a su clásico diseño vistoso, el juego convierte cada una de las 45 canciones disponibles en todo un espectáculo para los oídos y los ojos. Y con Kinect, sin mando y a pasarlo de locura.

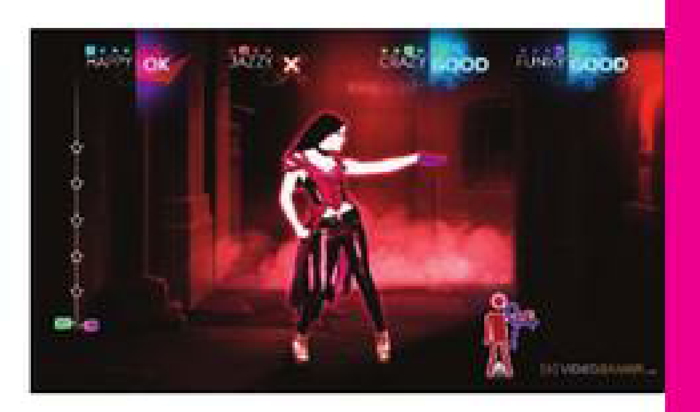


Ubisoft | Baile, musical | Octubre | 3+
just-dance-thegame.ubi.com



Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







De ayer y hoy

La gramola del «Just Dance 4» es sencillamente espectacular, con 45 canciones de serie (más desbloqueables y especiales) cono el "The time of my





life", de Medley & Warnes, "Beauty and a beat", de Justin Bieber, "Livin' la vida loca", de Ricky Martin, "Mas que nada", de Sergio Mendes, mucho Pitbull, algo de Barry White para los agarrados, y hasta clásicos como el "Rock de la cárcel" de Elvis. Todas, con hasta tres niveles de dificultad. Por no faltar nada, ni el "Aserejé"...



Inazuma Eleven Strikers

Arranca una de las mayores competiciones del deporte rey en el mundo... en el mundo de los videojuegos, se entiende. Y es que «Inazuma Eleven Strikers» cada día gana más adeptos.



Popular saga entre las portátiles de Nintendo, da el salto a la consola de sobremesa Wii para ofrecer una auténtica experiencia futbolera digna de los más hábiles con el balón en los pies... Más de 150 personajes entre los conocidísimos Axel Blaze y Mark Evans que demostrarán sus increíbles habilidades con el esférico para dejar ojipláticos a sus rivales, y más de 200 técnicas diferentes que añaden frescura y variedad al juego. Con la estética clásica del título, unos dibujos muy coloridos y expresivos sacados de la serie de televisión, el juego presenta distintos modos para que el aburrimiento sea 0. En uno de ellos hasta cuatro jugadores podrán disfrutar de una jornada futbolera. Así cada uno de los valientes, mando en mano, podrá retar a sus rivales, crear otros nuevos, participar en torneos o en encuentros amistosos. Además los partidos podrán ser de 2 contra 2, 3 contra 1 o los 4 contra la propia consola. Novedoso es el modo Club, que te lleva al inicio de la historia del equipo Raimon para vivir sus partidos más emblemáticos extraídos directamente de la serie. Para mejorar tu fútbol, será tan "sencillo" como ganar partidos y de paso irás sumando habilidades a tus jugadores, podrás ir fichando a estrellitas (de entre los más de 150) y te acabarás convirtiendo en el equipo más temible. Además cada vez que juegues con tu equipo tus futbolistas unirán lazos, se sentirán mejor y jugarán mejor. Y si cuesta ganar partidos, siempre puedes pedirle a un amigo ayuda, incluido a tu entrenador.

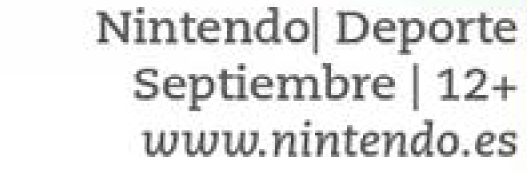
El colorido y entusiasmo contagioso de la serie inunda los divertidos y emocionantes partidos de esta popular saga, ahora en Wii







Como si se tratase de una serie de dibujos animados, las divertidas escenas habladas, así como las animaciones te atraparán y te meterán de lleno en la historia, dentro y fuera de los terrenos de juego.



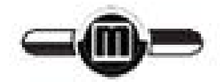
Nintendo| Deporte
Septiembre | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



Entrena duro

En el juego puedes entrenar a tu equipo como consideres más oportuno en función de las habilidades y destrezas de los jugadores. Para ello ofrece un montón de divertidos y cansados (algunos) minijuegos para que te pongas en forma sí o sí. Que vas bien con la derecha... irás mejor, o quizás descubrirás que también tienes una pierna izquierda que se aburre. Hasta cuatro jugadores podrán trabajar y pulir técnicas en estos divertidos minijuegos.



New Art Academy

Dale rienda suelta a tu imaginación y creatividad y aprende a pintar como un auténtico artista gracias este juego pensado a conciencia para Nitendo 3DS.

En 2009 Nintendo dio muestras de su inmensa originalidad a la hora de abrir nuevos mundos con un videojuego para enseñar a pintar a toda la familia, «Art Academy». Aquella vez fue para DS y ahora da un paso más allá adaptándolo a la 3DS (aunque la aplicación de las 3D no siempre es útil), y ofreciendo un título mucho más realista con el que cualquiera, por poco que sepa, puede comenzar a pintar y acabar haciendo auténticas proezas. Un profesor virtual va guiando a los alumnos paso a paso en sencillos y prácticos tutoriales que explican las técnicas a utilizar en cada momento. Desde pintar frutas y bodegones hasta donde la imaginación de cada uno alcance. Sobre los lienzos virtuales el jugador dibuja, pinta, degrada colores, crea luces y sombras... y todo acompañado de piezas de música clásica relajante e inspiradora. Pero no sólo es esto, además el profesor virtual presume ofreciendo grandes lecciones teóricas que permitirán a los jugadores descubrir algunos trucos muy útiles para sus obras y de paso aprender sobre historia del arte, ya que en muchas ocasiones se utilizan las obras de grandes maestros para explicar técnicas o estilos de pintura o como ejercicios a realizar por los jugadores. Sin duda una manera divertida de aprender y de desarrollar las habilidades artísticas de cada uno. Además engancha, porque los progresos y los conocimientos acumulados son tan visibles que querer consagrarte como una artista va más allá de un deseo.

Tras muchas lecciones, llegará el momento de crear tus propias lecciones de pintura. El alumno convertido en maestro

Nintendo | Arte | Agosto | 3+
www.nintendo.es

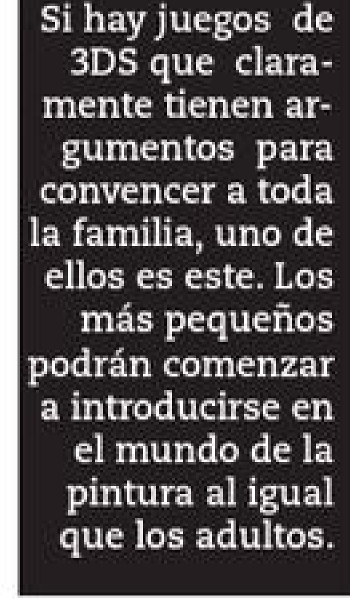
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



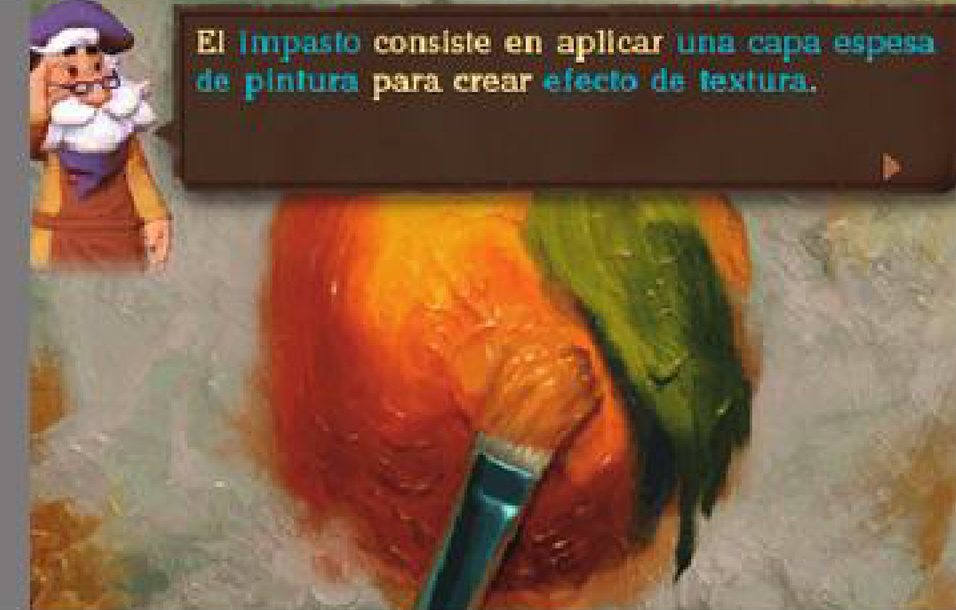
A mano alzada

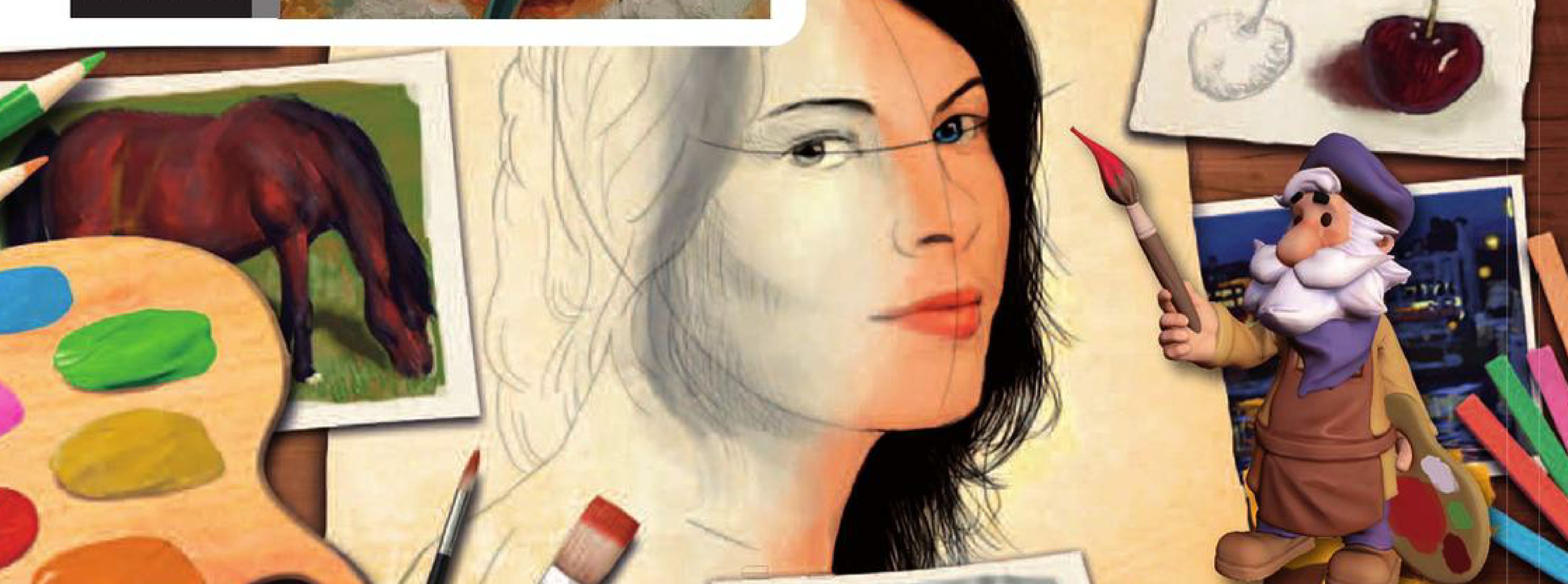
Uno de los atractivos del juego y por el cual se multiplica su jugabilidad, es la posibilidad de crear tus propias lecciones y ejercicios de pintura y compartirlos a través del Street Pass y el Spot Pass. Podrás explicar cómo has creado determinadas obras, compartir trucos, aprender también de otros, mientras sigues mejorando y puliendo tu técnica con el pincel. Desde copiar una obra maestra de la historia del arte hasta convertirte en un pintor de vanguardia. Las posibilidades son enormes.





Si hay juegos de 3DS que claramente tienen argumentos para convencer a toda la familia, uno de ellos es este. Los más pequeños podrán comenzar a introducirse en el mundo de la pintura al igual que los adultos.



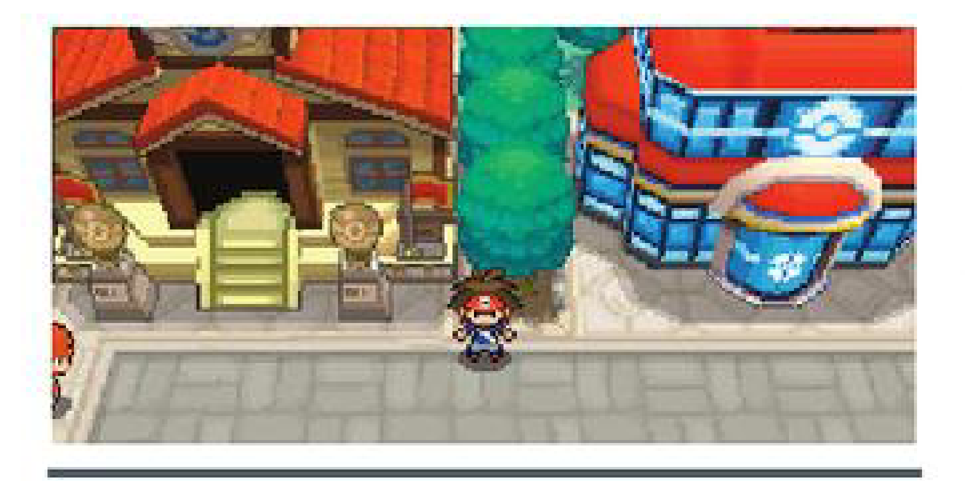


Pokémon Ediciones Blanca y Negra 2

Rompiendo una de las reglas maestras de Nintendo, la ya legendaria «Edición Blanca y Negra» disfrutan de una secuela con más criaturas, más misterio y más emoción que nunca. Y ya es decir.

La poderosa energía pokémon es como las que mandaban los cánones y catones de los libros de texto de química: ni se construye ni se destruye, solamente se transforma y metamorfosea de forma insólita. Después de años acompañándonos en las consolas portátiles de Nintendo con (admitámoslo) menos cambios en su mecánica que un chotis, la temporada pasada se reinventó de nuevo gracias a dos espléndidas ediciones, la «Blanca» y la «Negra», que le otorgaron nuevo vuelo e impulso a la franquicia. Los resultados de esta Quinta Generación de Pokémon fue todo un éxito, tanto de público (se despacharon más de dos millones y medio de unidades en Japón durante las primeras 48 horas de su lanzamiento) como de crítica, que alabó de nuevo su perfección a la hora de presentar una historia limpia y con los valores clásicos de competición, deportividad y "crianza" de campeones. Eso, y que el número de bichitos aumentase considerablemente, que es de lo que se trata en el fondo.

Así, la secuela estaba más que cantada, a pesar de la máxima de Nintendo de no lanzar segundas partes de sus éxitos desde los tiempos remotos de «Azul/Rojo». Pero la ocasión la merecía, desde luego, y hete aquí que Game Freak se han puesto las pilas para este doble logro, que nos traslada de nuevo a Teselia, dos años después de los primeros acontecimientos. Tiempo suficiente para que las cosas cambien aunque no demasiado, y que podamos descubrir nuevos territorios, como por ejemplo Ciudad Hormigón, donde se encuentra nada menos que Pokéwood, la meca del cine del mundo Pokémon cargada de glamour y sueños más o menos escarchados. Aparte, también peinaremos zonas ya conocidas de otras entregas, convenientemente puestas al día y con novedades curiosas.



¿Dispuesto a darte otro garbeo por una Teselia llena de novedades? Cheren y Bel vuelven a protagonizar una aventura de las buenas.

En cuanto al argumento propiamente dicho, guiaremos los pasos de Cheren y Bel, que en dos años también han evolucionado convenientemente: Bel es ayudante de la profesora Encima y sus interesantes investigaciones, y Cheren se encarga de un gimnasio y es profesor de un colegio de Ciudad Engobe en sus ratos libres. Precisamente en Ciudad Engobe arrancará una aventura con cambios sustanciales entre ambas ediciones. Por ejemplo, la Ruta 4 de la Edición Blanca nos la encontraremos en ruinas por culpa de las tormentas de arena, mientras que en la Negra disfrutaremos de una avenida reluciente y con más tráfico que la Gran Vía en Navidad. También habrá cambios en cuanto a los personajes y los Pokémon, naturalmente, empezando por los misteriosos Kyurem Negro y Kyurem Blanco, dos de las estrellas del binomio. Lo dicho, más emoción, más combates y más ataques fulminantes en un juego que, desde luego, es un género en sí mismo. Casi, como Mourinho.



Una de las sagas más importantes de los últimos años arranca su Quinta Generación con un bestiario de nivel donde destacan el Kyurem Negro y Kyurem Blanco, aparte de unos paisajes alucinantes dentro y fuera de Teselia, y de novedades tan curiosas como Pokéwood, donde nos sentiremos directamente de película. Un título que no defraudará a los fans



Hazte con todos (Que son Legión)

Evidentemente, la madre del cordero de cualquier juego Pokémon es la cantidad y calidad de criaturas con que nos topemos. Y aquí vamos bien servidos, empezando por los Kyurem Negro y Blanco, con sus movimientos tipo Hielo como el Rayo Gélido o la Llama Gélida. También podremos aleccionar a Pokémon fuera de Teselia, como Eevee, Riolu, Tyranitar, Arcanine o Mareep, disponibles "de serie".



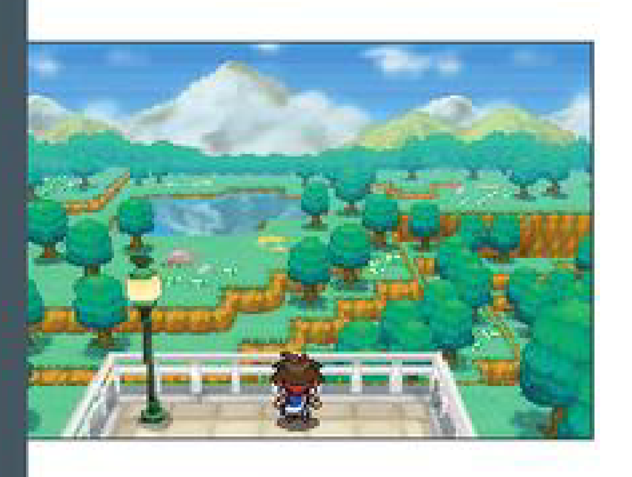
Nintendo | Aventura | Octubre | 3+
www.nintendo.es

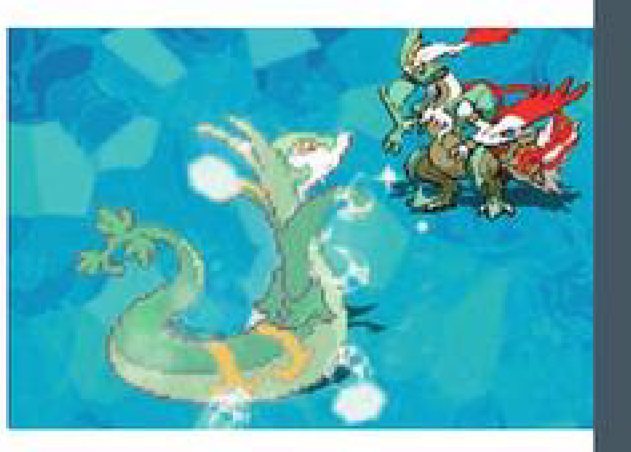


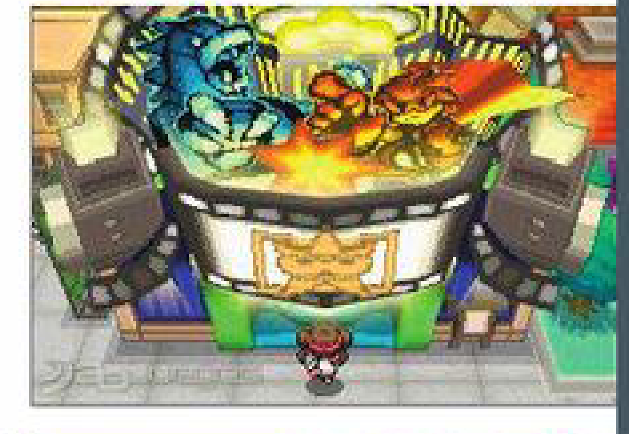
Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Un juego (o dos) de película

Otra de las curiosidades más jugosas de estos títulos siameses es la presencia de la cinéfila Pokéwood, que nos permite nada menos que protagonizar nuestra propia película junto a nuestro Pokémon favorito y con nuestro género predilecto (terror, ciencia-ficción, incluso comedia romántica o secuelas...). Y, cómo no, estrenarla en salas, donde el público la puntuará, influyendo sobre algunas decisiones de guión y combate. A por el Oscar y ojo con acabar en el top manta Pokémon...











Guía de juego

Pocas novedades en cuanto a control y jugabilidad en una franquicia que permanece fiel a sus principios y cimientos como pocas. Exploración, pelea y captura serán las bases que vuelvan a reinar en estos títulos, más la intuición y picardía de saber qué armas jugar según las características del Pokémon contra el que nos enfrentemos. Ojo que algunos están más armados que nunca, por lo que tendremos que afinar a fondo si queremos hacernos con las piezas más cotizadas y codiciadas, como las nuevas Formas Tótem o los Pokémon legendarios Tornadus, Thundurus y Landorus. Por suerte, tendremos algunos ases en la manga, como siempre, por ejemplo la estrecha y útil conexión con el juego «RAdar Pokémon» para la 3DS y, también para la misma consola, la aplicación «Pokédex 3D Pro», disponible en el eShop. Toda ayuda es poca para hacernos con la fauna al completo.





Hasta el 23 de septiembre



Descubre muchas otras ofertas en Octubre en El Corte Inglés



Elige tu Nintendo 3DS o 3DSXL y por sólo 20€ más te llevas New Art Academy

Por 25€ más, te llevas New Super Mario Bros con tu Nintendo Wii.

NINTENDO 3DS y Wii



Sensor Kinect de Xbox 360 + juego Kinect Adventures

149€ + Tarjeta Regalo de 20€



Por la compra de cualquier PS3, te regalamos un 2º mando Dualshock

valorado en 60€



Lanzamiento: 13 de noviembre (PS3, XBOX y PC)

Lanzamiento: 31 de octubre (PS3, XBOX, Wii, PS Vita)

Lanzamiento: 27 de septiembre (PS3, XBOX, WII, 3DS, PS Vita, PS2 y PC)

Lanzamiento: 21 de septiembre (PS3, XBOX, PC)

Resérvalo ya y te descontaremos 5€



Pocoyó Racing con muñeco

Ofertas en juegos desde 9,90€ unidad







Nos encanta jugar

facebook por Francisco Rodríguez Curiel

Francisco nos cuenta las sensaciones que le transmite jugar a los videojuegos

Cada día más personas comparten afición por el mundo de los videojuegos. Hay otros, como yo, que han hecho de esto su pasión. Y es que un videojuego no es solo un conjunto de luces, sonidos y datos, hay más; es magia en movimiento, un mar de creatividad, el mundo al que tu imaginación y tus sentidos se trasladan. A cambio nos devuelve placenteras sensaciones. Jugar es lo que nos define. Es la ilusión de coger un mando, de sentarse solo o acompañado y disfrutar del tiempo libre. Los videojuegos nos ayudan a olvidar los difíciles momentos que atravesamos y a combatir el estrés, nos invitan a la relajación. No hay nada mejor que sentir que, en algún remoto lugar, en un mágico mundo imaginario, hemos hecho justicia. Es acabar con el malvado, o ser el malvado. Jugar es encarnar el avatar de tu imaginación. Por eso nos encanta.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

El vídeo del mes



El trailer de Forza Horizon nos muestra el increíble nivel de realismo alcanzado en un juego de conducción y nos anticipa las carreras más emocionantes.





CONCURSO EN FACEBOOK
Gana con Forza Horizon

Forza Horizon te reta a demostrar tus cualidades al volante. **¿Qué te sugieren las imágenes de su trailer?**

Visita Club Megaconsolas en Facebook y da tu opinión sobre el trailer de este juego antes del 20 de octubre y podrás participar en el sorteo de tres juegos de Forza Horizon.

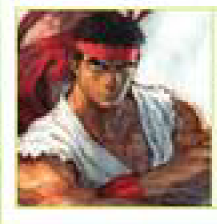
Lo más comentado en la red

María Membiela sobre el comercial de FIFA 13 en televisión - Facebook



"Para que luego digan que a las chicas no les gusta el fútbol. El videojuego está siendo como siempre muy esperado, y esta seguidora lo resume en una palabra: "Ganaaaaassss"

Deme Campo sobre el vídeo de los 25 de Street Fighter - Facebook



"Una de las sagas de lucha más conocidas de la historia de la industria está de aniversario. "Ayuuuuken!!!" Así de emocionado se muestra Deme al ver a Ryu y resto de colegas de fatiga cumplir años. Nos sumamos a la felicitación.

Mario Tancredi sobre el lanzamiento de XCOM - Twitter



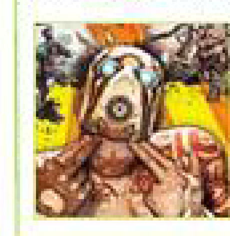
"El «XCOM Enemy Unknown» pinta muy bien, habrá que salir a poner finos a los alienígenas". Como el comentario de Mario, en la red se está calentando el ambiente y hay mucha expectativa. A la crítica ya se la ha ganado.

Aida Somoza sobre la salida de Far Cry 3 - Facebook



Las sagas populares lo son por algo… Y si no que se lo pregunten a esta jugona. "Lo quiero ya, lo quiero ya. ¿Acaso no he dicho que lo quiero ya?" Está claro que Aida es guerrera y va a apretar el gatillo como posesa.

Juanan Sainz sobre Borderlands 2 - Facebook



"En su día lo jugué en PC y quiero repetir, pero habrá que empezar a ahorrar para comprar un PC en condiciones. ¡Qué juegazo!" Estamos contigo, un juegazo, y en el nuevo aún saltan más las chispas. Cómpratelo, y también el PC.

El E3 visto por vosotros desde las redes

En la industria del videojuego siguen anunciando novedades. De la nueva Wii U ya se sabe todo y se espera como agua de mayo. Nos lo decía en nuestra página de Facebook Manuel Jesús Leo cuando anunciamos el próximo «Zombi U» : "¡Qué ganas de tener la consola en mis manos y estrenarla con este juego!" Cuando aún la Wii U no ha llegado ya se oyen voces que afirman que la próxima generación de consolas está al caer, como la del Presidente de EA que cree que 2013 podría ser el año. "Y no anuncian nada? Si quedan pocos meses para el 2013", preguntaba Oihane Gómez. Seguidnos en nuestras redes y lo sabréis todo antes que nadie.



Rincón del Jugador

Trucos

Spec Ops: The Line

Logro Deer Hunter. Este logro o trofeo consiste en eliminar a un enemigo secreto, los Oryx. En el capítulo 11 encontrarás auténticas manadas de Oryx y tienes la opción de dispararles, pero no será necesario acabar con tu munición. Escala un pequeño montículo y encontrarás a 6 Oryx. Sólo con que le dispares a uno a la cabeza, atento a la puntería, conseguirás el logro.

Darksiders II

LOGROS DE 10 G:
Épico. Muerte alcanza el nivel 30.
Cum Laude. Desbloquea absolutamente todo.

LOGROS DE 20 G:
Cortando las alas: Derrota al Arcángel
El Gran Jefe: Derrota a Absalon

LOGROS DE 90 G:
Un auténtico jinete: Completa el juego en Apocalíptico

New Super Mario Bros 2

Uso ilimitado de las Casas Seta: Para lograrlo tendrás que completar el Mundo Estrella.

Jugar con Luigi: Para jugar con el simpático Luigi deberás terminar el juego derrotando a Bowser en el mundo 6. Volverás a la pantalla de selección de partida, y allí manteniendo pulsados L Y R, pulsa el botón A para elegir.

Desbloquea el modo Fiebre del Oro: Para ello habrá que completar el nivel Castillo del Mundo 1. En Fiebre del Oro tendremos que completar un total de tres niveles aleatorios de 100 segundos en el que habrá que conseguir el mayor número posible de monedas.

Lego Batman 2

Desbloquear personajes secretos: Deberás introducir estos códigos para desbloquear algunos personajes como el esbirro payaso (9ZZZBP), el robot de Lex (W49CSJ), el esbirro mimo (ZQA8MK) o la moto de Harley Quinn (C79LVH).

Logro Kal-el, el último hijo de Kripton: Para conseguir este logro tendrás que vencer a Zod con Superman.

Logro La luz de la Linterna Verde. Para alcanzar este logro tendrás que vencer a Siniestro con Linterna Verde.



Las chicas son guerreras

Dragon Ball Z para Kinect

El esperado «Dragon Ball Z» para Kinect está a puntito de caramelo y promete muchas sorpresas y alegrías. Especialmente para aquellas, y sí, digo aquellas, que nos pasábamos los ratos en el patio del colegio imitando los ataques de Goku y cía… Nuestro objetivo era claro, conseguir las bolas de dragón y para ello nos enfrentábamos a quien hiciera falta. Cómo no, nos tragábamos la serie completita la tarde anterior, para no perder detalle y repartir como señoritas que somos, pero sin apiadarnos de nadie. Gracias a la versión para Kinect, el sueño de la infancia está más cerca. El juego saldrá a la venta el próximo 5 de octubre y nos colocará de lleno en su mundo, con sus personajes más conocidos, sus mortales ataques, sus inesperados cambios de perspectiva que nos volvían locas y nos hacían demostrar que somos auténticas guerreras expertas en la filosofía Dragon Ball. ¡Ahora todo ello sin mandos! Es nuestro momento.





Nos preguntamos…

1. ¿Por qué razón plantear un programa de televisión sobre videojuegos es llorar? Porque no hay más que ver ejemplos recientes como el de Intereconomía TV con «Realidad 2.0», a la basura tres días antes de arrancar.
2. ¿Cómo pudieron aparecer en Polonia copias ilegales de «Resident Evil 6» bastante antes de que produzca su lanzamiento? Tratándose de un juego tan esperado, la hipótesis del robo por despiste no cuela. Ni que fuera el Códice Calixtino.
3. ¿Será Cecilia Giménez, la del «Ecce Mono», la nueva protagonista de la campaña de «New Art Academy? Si Amparo Baró lo logró con «Nintendogs», ¿por qué no ella? Ahí lanzamos la idea.
4. Y, por cierto, ¿cuánto le pagaron a Penélope Cruz por su bigotudo spot de «New Super Mario Bros. 2»? Considerando las ocho cifras que se ha llevado por «Piratas del Caribe 4», divide y vencerás. Y Mo también pillaría billetes, claro.

Vuestros juegos favoritos del mes



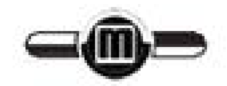
1 Spec Ops: The Line / Multi
Os ha encantado ver al Delta Force evolucionar entre ruinas y escombros como pez en el agua. Una historia que atrapa para un shooter de primera línea.

2 New Super Mario Bros. 2 / 3DS
Más plataformero, más cañero y con mucha más jugabilidad. Una nueva superación en la saga del fontanero más carismático de las consolas.

3 Lollipop Chainsaw / Multi
Canela fina. La joven y provocativa Juliet sabe defenderse solita… y atacar también. Un juego cargado de acción y momentos sorprendentes.

4 Darksiders II / Multi
En un mundo oscuro y sombrío la calidad de los combates, la enorme jugabilidad y la mala leche del protagonista hacen de éste un juegazo.

5 Project Zero 2 Wii Edition / Wii
Un remake muy mejorado. Escalofriante, terrorífico, cargado de aventuras, de emociones y de sustos inesperados. El final, para no perdérselo.



Retrato robot
Axton



▶EDAD: Joven, aunque sobradamente preparado y armado hasta los dientes.
▶APARIENCIA: Pese a su rostro más o menos amable y aseada, intimidatoria: más hombreras que un jugador de fútbol americano, nivel de tatuajes moderado, mandíbula cuadrada, pose firme... No desentonaría trajeado en algún cóctel, aunque mejor no probarlo.
▶CARACTERÍSTICAS: Aún tocado por la muerte de su mujer Sarah unos pocos años antes de los acontecimientos narrados en «Borderlands 2», Axton acrecentó su furia y se convirtió en uno de los criminales de guerra más buscados (su cabeza se cotiza a cinco mil millones de dólares). Ahora, sigue su carrerón, más peligroso que nunca.
▶ARMAS: Uno de sus ataques estrella se conoce como Dahl Sabre Turret, un surtido de mata-mata que lanza a oleadas de 360 grados, e incluye pistolones, lanzamisiles, sables, granadas, tomahawk y todo lo que pille a mano. Una auténtica orgía de destrucción explosiva a la altura de la Torreta Escorpio de su antecesor Roland.
▶FUTURO: Uno de los fichajes más atronadores de «Borderlands 2», dispuesto a dejar su huella y a repetir en algún episodio venidero, si 2K quiere. Occidente necesita tipos como él.



Te lo dice Galibo...

La estafa descargable

El contenido descargable es un fenómeno que arrasa en todas las consolas. Va desde sustanciosas misiones extra que ofrecen muchas horas de juego a una nueva armadura para el caballo. A mí me parece que si alguien se ha gastado un céntimo en que su caballo virtual luzca más pinturero, debería considerar seriamente pasarse al «Barbie's Horse Adventure», pero allá cada cual.

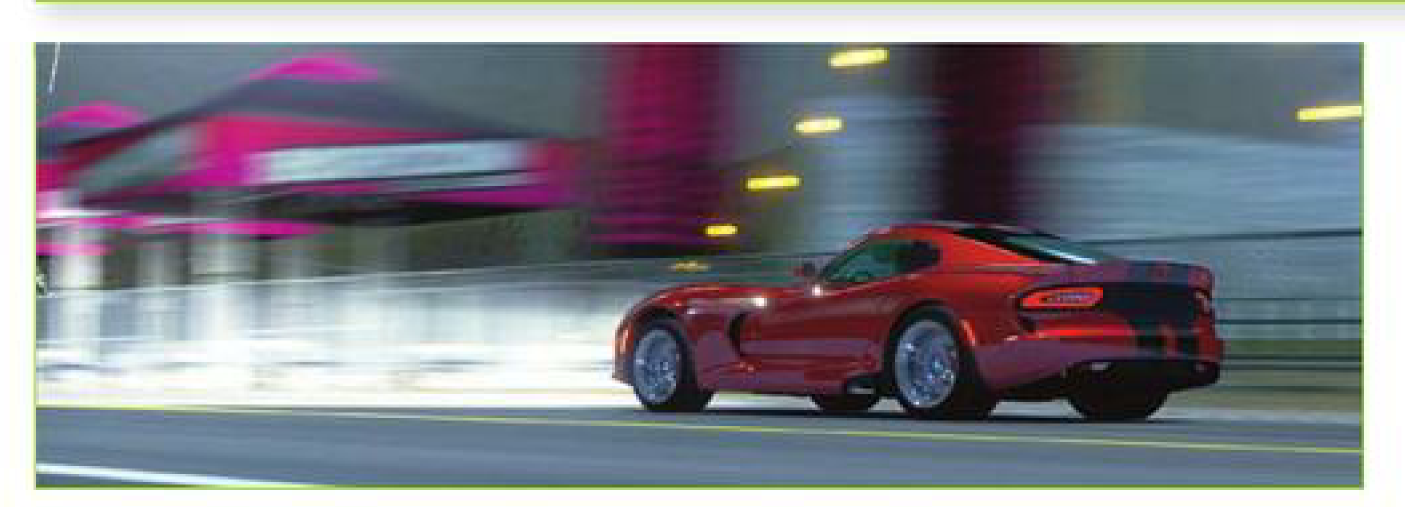
El caso es que cuando se espera que un título tenga éxito, ya se empieza a trabajar en el futuro contenido descargable en pleno desarrollo del juego. Un día, los esforzados desarrolladores de cierta compañía terminaron el contenido descargable de su próximo juego estrella antes incluso de que llegase a las tiendas, de modo que lo incluyeron en el disco base. Así, los jugadores solo tendrían que descargarse un sencillo código de desbloqueo en vez de bajarse megas de datos, que siempre es un rollo. Buena idea, ¿no? Pues no. Se armó la marimorena y tuvieron que pedir disculpas públicas y hacer propósito de la enmienda, porque la mayoría de los usuarios se sintieron estafados cuando se enteraron de que tenían que pagar por algo que ya estaba en el disco que habían comprado. Y es que si nos quieren timar, al menos que disimulen, oiga.





Volante Genius Twin Wheel FXE

Conducción en estado puro





Un nuevo volante con el que hacer más realistas los juegos de carreras, tanto de PC como de PS3. El Genius Twin Wheel FXE tiene un suave acabado en piel, en color negro y gracias a la tecnología Touchsense y a su sensor de vibración es capaz de trasmitir todos los baches, los obstáculos, incluso las colisiones que se producen sobre el terreno, ya sea en un circuito o en plena carretera. Cuenta además con doce botones programables, que sirven para realizar distintas funciones dependiendo de cada juego, y cuatro ventosas junto a una abrazadera en forma de C que ofrece una mayor estabilidad. Además viene con dos pedales, el del freno y el acelerador, y tiene siete ángulos de distinto ajuste del volante. Las carreras son así muchos más emocionantes y la sensación de conducir un coche de rally o de Fórmula 1 a 200 kilómetros por hora mucho más cercanas a la realidad. Un complemento ideal para los amantes de los juegos de conducción.

Auriculares Modern Warfare 3

La compañía Turtle Beach ha lanzado al mercado una gama de Headseats (auriculares y micrófono) compatibles con las consolas de sobremesa que pretenden optimizar la experiencia de juego a mayores niveles. En este caso se trata de unos auriculares inspirados en el conocido shooter «Call of Duty: Modern Warfare 3». Con un cable de 4,87 metros de longitud, incluyen un silenciador para el micrófono y el controlador del volumen en el propio casco. Pertenecientes a la línea Foxtrot, es de los auriculares más económicos y que mejor relación calidad precio tienen de la gama de Turtle Beach. Una estupenda opción para los jugadores más exigentes, para partidas online y modos multijugador, gracias a su perfecto y nítido sonido que nos sumergirá de lleno en el campo de batalla.



Cinturón Zumba Wii

Para sacarle el máximo partido a uno de los juegos de baile de moda: «Zumba Fitness 2» para Wii. Se trata de un cinturón de 52'' de longitud, adaptable a cualquier jugador gracias a su cierre de velcro ajustable. El cinturón lleva un sensor que lee los movimientos del jugador y los traslada a la pantalla para seguir las coreografías que propone. Ligero y de bonito diseño, cada jugador necesitará de uno para participar. Tanto «Zumba Fitness» como «Zumba Fitness 2» son dos juegos de 505 Games cuyo objetivo es ayudar a la práctica de ejercicio y crear hábitos de vida saludable mientras se siguen las coreografías diseñadas especialmente para este título. Todo tipo de bailes y un modo multijugador muy divertido para mover el esqueleto en pareja, en grupos y competir en la pista por ser el mejor es lo que te espera si te ciñes este cinturón. ¡Compruébalo!





Los juegos del hambre

Uno de los fenómenos cinematográficos del 2012. Una historia cargada de emoción y aventura, ambientada en un mundo post-apocalíptico en el que los EE.UU. se han convertido en una nación llamada Panem compuesta por doce distritos. Todos los años cada distrito tiene que enviar a un chico y a una chica de entre 12 y 18 años a los conocidísimos 'Juegos del hambre', un show transmitido en directo por televisión y en el que cada pareja de concursantes debe luchar por sobrevivir. La protagonista de 16 años, Katniss Everdeen, hará todo lo posible por salvarse. Basada en las novelas de fantasía de Suzanne Collins, ésta ha sido solo la primera de una saga de películas que prometen revolucionar la taquilla.